

**PENGUNAAN MEDIA LUDO ANIMAL DALAM MENGENBANGKAN
KECERDASAN NATURALIS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**ZUHAIRA
NIM. 160210060**

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2021 M/1443 H**

**PENGUNAAN MEDIA LUDO *ANIMAL* DALAM MENGEMBANGKAN
KECERDASAN NATURALIS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN.**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Islam

Oleh:

Zuhaira

NIM. 160210060

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Zikra Hayati, M.Pd

NIP. 198410012015032005



Hijriati, M.Pd.I

NIP. 199107132019032013

**PENGGUNAAN MEDIA LUDO *ANIMAL* DALAM MENGEMBANGKAN
KECERDASAN NATURALIS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam

Pada Hari/ Tanggal

Senin, 20 Desember 2021
16 Jumadil Awwal 1443 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Zikra Hayati, M. Pd
NIP. 198410012015032005

Sekretaris,



Rameilia Poetri, S. Pd

Penguji I,



Hijriati, M. Pd. I
NIP. 199107132019032013

Penguji II,



Dewi Fitriani, M. Ed
NIDN 2006107803

جامعة الرانيري

AR-RANIRY



Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Muslim Razali, S. H., M. Ag
NIP. 195903091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Zuhaira
Nim : 160210060
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry
Judul Skripsi : Penggunaan Media Ludo Animal Dalam Mengembangkan Kecerdasan Naturalis Pada Anak Usia 5-6 Tahun

dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini saya:

1. Tidak menggunkan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunkan karya orang lain tanpa menyebut sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar persyaratan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 20 Desember 2021

Yang Menyatakan,



Zuhaira

Zuhaira

Nim :160210060

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

“Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah, yang mengajarkan manusia dengan perantara kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”.(Q.S.Al-Alaq : 1-5).
“Sungguh Atas kehendak Allah semua ini Terwujud, tiada kekuatan kecuali dengan pertolongan Allah” (Q.S. Al-Kahfi : 39).

Segala puji bagi Allah atas segala nikmat dan karunianya. Atas segala petunjuk dan hidayahnya dan atas segala ilmu dan hikmahnya. Shalawat beiringkan salam kepada baginda Rasulullah S.A.W dan para sahabat-NYA semoga keberhasilan dan pencapaian yang telah saya dapatkan ini menjadi pembuka langkah bagi saya untuk meraih cita-cita besarku nanti.

Ayahanda Tercinta.....

Wahai ayah (Nazaruddin, S.Ag), Ayah adalah cinta pertamaku dan pahlawan bagiku, Ayah adalah penyemangat bagiku dan penopang dalam hidupku. Terimakasih ayah telah berkorban dan bersusah payah demi suksesanku dan akhirnya sampai ke tahap ini yang tak pernah henti memberikan motivasi dan semangatnya serta yang selalu mengirimkan doa terbaiknya untukku, sehingga diriku sanggup menghadapi segala rintangan yang menghadang.

Ibunda tercinta.....

Wahai ibu (Miswar), Ibu adalah surgaku. Engkau adalah madrasatul ula bagi anak-anakmu yaitu bagiku, bagi kakak dan adik-adik ku. Ibu terimakasih telah sabar mendidik dan membesarkan ku, terimakasih telah menguatkan aku dan tak pernah henti mengirimkan doa terbaikmu untukku. Terimakasih atas cinta dan kasih sayang mu ibu...

Saudaraku tercinta...

Terimakasih untuk kakakku tersayang Munawwarah, adik-adikku tersayang Nurul Fazila, Muzdhalifah dan Muhammad Alfa mirja.

Keluarga ku tercinta.....

Terimakasih ku ucapkan untuk makda (Dr.Rusdaniar), dan makna (Hurul aina)serta keluarga besar di lhok aman. Terimakasih atas semua doa yang telah diberikan untuk ku. Kalian semua adalah orang pertama yang selalu memberikan dukungan dan semangat atas setiap perjuanganku dalam meraih sarjana.

Terimakasih yang tiada tara untuk teman-teman, rekan dan para sahabat ku semua, Maulizar, S.Pd. Agusmi Rauzha dan fitria Ramadhani kalian adalah pelipur lara yang selalu membuatku semangat dan bangkit ketika dalam keterpurukan dan serta mendoakan ku. Semoga Allah membalas segala kebaikan kalian semua.

Wassalam

Zuhaira

ABSTRAK

Nama : Zuhaira
Nim : 160210060
Fakultas/ Prodi : Tarbiyah dan keguruan/ PIAUD
Judul : Penggunaan Media Ludo *Animal* dalam Mengembangkan Kecerdasan Naturalis Pada Anak Usia 5-6 Tahun
Tanggal Sidang : Senin, 20 Desember 2021
Tebal Skripsi : 64 Halaman
Pembimbing I : Zikra Hayati, M. Pd
Pembimbing II : Hijriati, M.Pd. I
Kata Kunci : Media Ludo *Animal*, Kecerdasan Naturalis, Anak

Media ludo *animal* adalah salah satu media yang dapat mengembangkan kecerdasan Naturalis pada Anak Usia Dini. Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti pada TK Islam Nur Aqidah ditemukan bahwa kecerdasan naturalis pada anak masih rendah dikarenakan masih banyak anak yang belum mampu membedakan binatang berdasarkan karakteristik, ciri-cirinya, belum mengetahui bahaya atau tidak, dan anak suka mengurung dan menangkap binatang-bintang kecil. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah dengan menggunakan media ludo *animal* dapat mengembangkan kecerdasan naturalis pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media ludo *animal* dalam mengembangkan kecerdasan naturalis pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dan menggunakan metode pre eksperimen/ satu kelas dengan *one grup pretest-post tes Design*. Sampel pada penelitian ini berjumlah 15 orang anak yaitu sebagai kelas eksperimen. Dari teknik analisis data menggunakan uji t, maka hasil dari penggunaan media ludo *Animal* dapat mengembangkan kecerdasan naturalis pada anak sebagaimana yang diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,57 > 1,76$. Maka dengan demikian H_a diterima dan H_o ditolak yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara skor perolehan tes awal 5,0 dan tes akhir 8,2. Sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media ludo *Animal* dapat mengembangkan kecerdasan naturalis pada anak usia 5-6 tahun.

KATA PENGANTAR



Segala puji beserta syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah member rahmat serta karunianya kepada semua hambaNya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi ini yaitu dengan judul “Penggunaan Media Ludo *Animal* dalam Mengembangkan Kecerdasan Naturalis pada Anak Usia 5-6 Tahun”.

Shalawat beserta salam kita kirim kan kepada Sang baginda Rasulullah Muhammad SAW, beserta keluarga dan sahabat beliau yang telah membawa pendidikan dan pembelajaran untuk kita semua yang dulunya dari alam tidak berilmu pengetahuan sehingga memiliki ilmu sebagaimana yang kita rasakan pada saat ini.

Skripsi ini merupakan syarat untuk memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S1) pada prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Penulis menyadari bahwa sepenuhnya keberhasilan ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai banyak pihak yang sudah rela membantu dan menyemangati penulis sehingga sampai pada saat ini. Oleh karena itu perkenankan kiranya penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Ibu Zikra Hayati, M. Pd selaku pembimbing pertama dan Ibu Hijriati, M. Pd. I selaku pembimbing kedua yang telah banyak memberi arahan, bimbingan, nasehat, bantuan, kritik dan saran sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
2. Ibu Siti Khasinah, M. Pd selaku pembimbing akademik (PA) yang telah memberikan saran dan masukan dalam pembuatan judul skripsi ini.
3. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, MA selaku ketua prodi (PIAUD) yang telah mendidik, memberikan bantuan, semangat dan motivasi selama menjalani pendidikan dan pembuatan skripsi, serta kepada Bapak/ Ibu Staf Dosen Prodi PIAUD yang telah memberikan segudang ilmu pengetahuan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Bapak Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh beserta Stafnya yang telah membantu kelancaran penulis pada pendidikan di FTK ini.
5. Ibu Hafnizar, S.pd. AUD selaku kepala TK Islam Nur Aqidah yang telah memberikan izin dan banyak bantuan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi.
6. Terimakasih kepada Pustakawan yang ada di lingkup UIN AR-Raniry Banda Aceh yang telah membantu dalam proses pembuatan skripsi ini.

Penulis Menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kekhilafan dan jauh dari kata kesempurnaan dikarenakan keterbatasan ilmu. Dari penulisan ini penulis harapkan semoga karya ini bisa menjadi salah satu informasi bagi pembacanya . Akhir kata atas kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih yang sangat mendalam dan mengaharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna untuk kesempurnaan skripsi ini.

Banda Aceh, 20 Desember 2021

Penulis,

Zuhaira



DAFTAR ISI

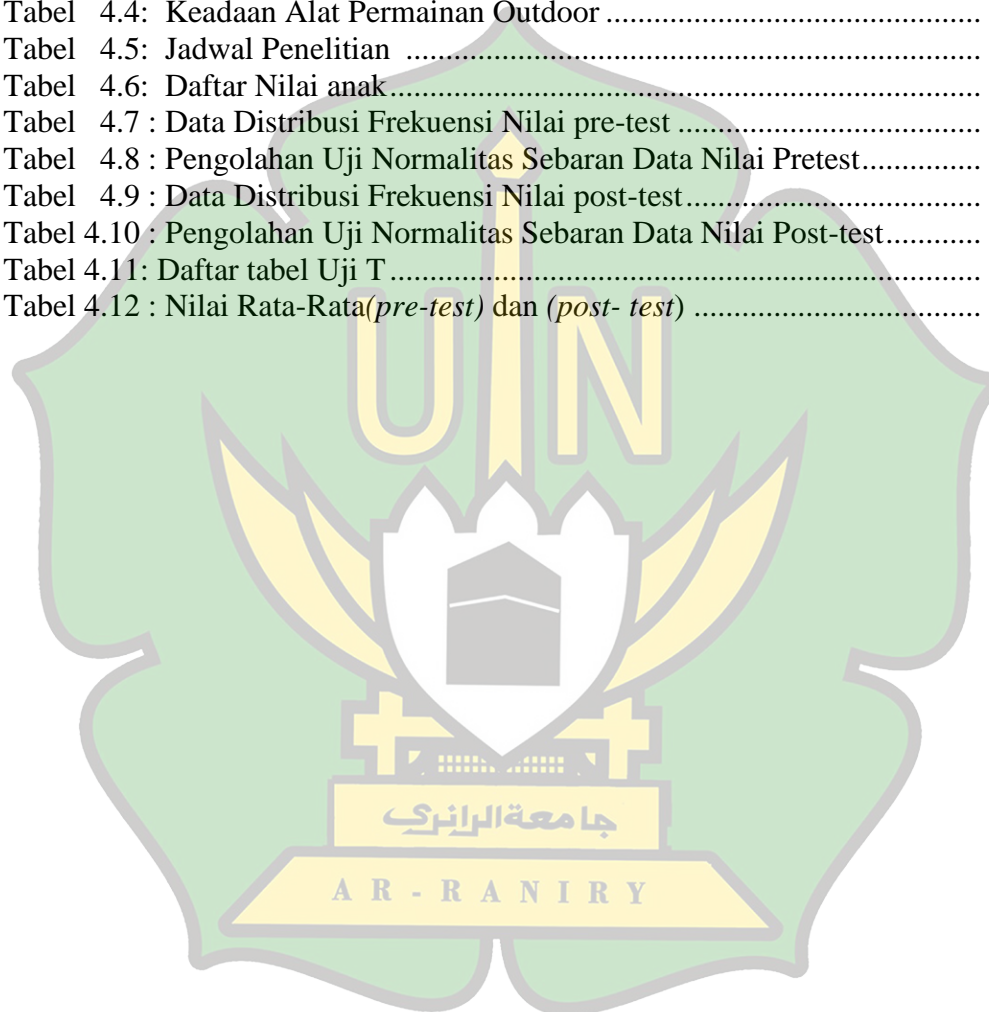
HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Definisi Operasional	5
F. Hipotesis Penelitian	7
BAB II : LANDASAN TEORI	8
A. Anak Usia Dini.....	8
1. Pengertian Anak Usia Dini	8
2. Karakteristik Anak Usia Dini.....	9
B. Media Ludo <i>Animal</i>	12
1. Pengertian Media Ludo <i>Animal</i>	12
2. Alat dan bahan Media Ludo <i>Animal</i>	14
3. Cara bermain Media Ludo <i>Animal</i>	14
4. Manfaat Media Ludo <i>Animal</i>	15
C. Kecerdasan Naturalis	16
1. Pengertian Kecerdasan	16
2. Pengertian kecerdasan Naturalis	19
3. Macam-Macam Kecerdasan Naturalis	22
4. Karakteristik Kecerdasan Naturalis.....	23
D. Penelitian Relevan	24
BAB III : METODOLOGI PENE LITIAN.....	27
A. Rancangan Penelitian	27
B. Lokasi penelitian	28
C. Populasi dan Sample penelitian	29
D. Instrumen Pengumpulan Data	30
E. Teknik pengumpulan data	33
F. Teknik Analisi Data	35
G. Pedoman Penulisan	39

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	40
B. Deskripsi Pelaksanaan dan Hasil Penelitian.....	42
C. Pengolahan dan Analisis Data	44
D. Pembahasan.....	54
BAB V : PENUTUP	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP PENULIS	



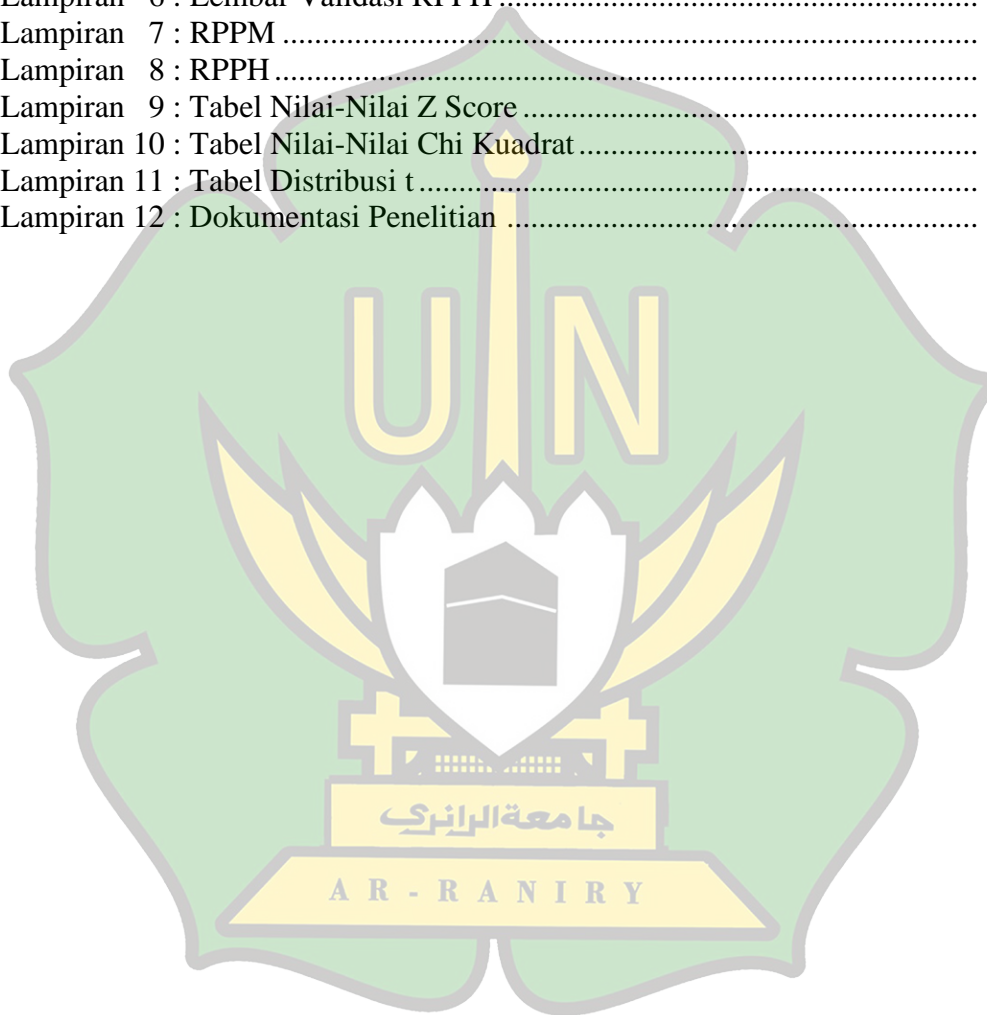
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : <i>Desain One Group Pretest Posttest Design</i>	27
Table 3.2 : Kategori Tingkat Pencapaian keberhasilan Anak	31
Tabel 3.3 : Lembar Observasi Anak	31
Table 3.4: Rubrik Penilaian Indikator kecerdasan Naturalis	32
Tabel 4.1 : Murid TK-A dan TK-B TK Islam Nur Aqidah.....	43
Tabel 4.2 : Nama Pendidik dan Tenaga kependidikan.....	43
Tabel 4.3 : Keadaan Sarana dan Prasaran	43
Tabel 4.4: Keadaan Alat Permainan Outdoor	44
Tabel 4.5: Jadwal Penelitian	45
Tabel 4.6: Daftar Nilai anak.....	45
Tabel 4.7 : Data Distribusi Frekuensi Nilai pre-test	47
Tabel 4.8 : Pengolahan Uji Normalitas Sebaran Data Nilai Pretest.....	48
Tabel 4.9 : Data Distribusi Frekuensi Nilai post-test.....	50
Tabel 4.10 : Pengolahan Uji Normalitas Sebaran Data Nilai Post-test.....	52
Tabel 4.11: Daftar tabel Uji T	53
Tabel 4.12 : Nilai Rata-Rata(<i>pre-test</i>) dan (<i>post- test</i>)	58



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan (SK) Pembimbing	65
Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian Melakukan Penelitian dari Fakultas	66
Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	67
Lampiran 4 : Surat Validasi Instrumen	68
Lampiran 5 : Lembar Validasi MediaRPPM	69
Lampiran 6 : Lembar Validasi RPPH	72
Lampiran 7 : RPPM	83
Lampiran 8 : RPPH	84
Lampiran 9 : Tabel Nilai-Nilai Z Score	131
Lampiran 10 : Tabel Nilai-Nilai Chi Kuadrat	132
Lampiran 11 : Tabel Distribusi t	133
Lampiran 12 : Dokumentasi Penelitian	134



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan motorik kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.¹

Kecerdasan adalah pemikiran dan kesempurnaan perkembangan akal budi. Kecerdasan juga potensi untuk mengolah informasi sehingga dapat memecahkan masalah, menciptakan hasil baru yang menambah nilai-nilai budaya setempat.² Menurut Gardner Kecerdasan pada anak terdapat beberapa dimensi, antara lain yaitu, Kecerdasan linguistik, Kecerdasan logika-matematika, Kecerdasan gerak tubuh, Kecerdasan musical, Kecerdasan visual-spasial, Kecerdasan interpersonal, Kecerdasan intrapersonal, dan Kecerdasan naturalis.³

¹ Herry Wibowo, *Dinamika Pendidikan Anak usia Dini*, (Semarang Selatan: Alprin, 2019), h. 7

²Thomas R.Hoerr, *Buku Kerja Multiple Intelligences*, (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2007), h. 11.

³ Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media Grup, 2011), h. 10.

Dari beberapa macam kecerdasan di atas maka pada penelitian ini peneliti hanya memfokuskan pada satu kecerdasan yaitu pada kecerdasan naturalis. Dengan adanya kecerdasan naturalis pada anak maka perkembangan kognitif anak dapat berkembang dengan lebih terarah yaitu dengan menggunakan media ludo *animal* misalnya anak mampu membedakan spesies hewan yang di darat, hewan di air dan juga hewan yang berada di udara (terbang).

Kecerdasan Naturalis merupakan kemampuan seseorang yang menunjukkan kemahiran dalam mengenali dan mengklasifikasikan banyak spesies (flora dan fauna) dalam lingkungannya, sedangkan menurut Yasbiati Kecerdasan Naturalis adalah mengenali eksistensi suatu spesies, memetakan hubungan antara beberapa spesies, meliputi kepekaan pada fenomena alam lainnya (formasi awan, gunung), membedakan benda hidup dan benda tak hidup dan memiliki kemampuan mengetahui bentuk-bentuk serta menghubungkan elemen-elemen yang ada di alam. Kecerdasan naturalis anak pada usia 4-6 tahun muncul dalam bentuk sudah mulai memiliki rasa kepekaan terhadap lingkungan sekitar, dan mereka sudah memiliki minat terhadap alam (dengan mengamati, terlibat, mencermati gambar, mengoleksi unsur tumbuhan/hewan), merawat dan memelihara hewan/tumbuhan, mendokumentasikan melalui gambar, dan mencari informasi melalui bertanya, melihat tayangan, dan membaca.⁴

Kecerdasan Naturalis pada anak usia dini dapat dikembangkan dengan berbagai macam media permainan, diantaranya yaitu dengan menggunakan media

⁴ Yasbiati, dkk, "Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Melalui Kegiatan Bercocok Tanam di Bambi AL-Abror Kecamatan Mangkubumi kota Tasik Malaya", *Jurnal PAUD Agapedia*, vol.1 No.2, Desember 2017), h. 204.

ludo *animal*. Media adalah salah satu alat untuk mempermudah siswa dalam proses belajar mengajar agar menjadi lebih terarah kepada tujuannya yaitu siswa dapat meningkatkan hasil belajar yang akan di terima di sekolah atau di rumahnya masing-masing.⁵ Proses dan hasil belajar pada anak terdapat banyaknya peningkatan melalui penggunaan media di bandingkan tidak menggunakan media.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 15 Januari 2021 di TK Islam Nur Akidah Meukek Aceh Selatan, ditemukan bahwa anak usia 5-6 tahun di sekolah tersebut masih banyak yang belum mampu membedakan hewan berdasarkan karakteristik, habitat, Jenis, ciri-cirinya dan anak juga belum dapat memahami bahwa hewan tersebut berbahaya atau tidak bagi dirinya (yang seharusnya dilindungi atau dihindari). Anak di TK tersebut suka mengambil dan menangkap bahkan mengurung binatang tersebut untuk dijadikan mainan dan hak miliknya misalnya seperti hewan-hewan kecil yaitu capung, kupu-kupu, cacing, belalang dan hewan-hewan kecil lainnya. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa anak yang berada di TK Islam Nur Aqidah perlu adanya rangsangan agar dapat mengembangkan kecerdasan naturalis terhadap hewan maupun alam sekitarnya. Maka dari itu peneliti menggunakan media ludo *animal* dalam mengembangkan kecerdasan naturalis pada anak usia 5-6 Tahun.

Menurut permendikbud No 137 tahun 2014 anak usia 5-6 tahun sudah mulai menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki,

⁵ Tadkirotum Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk, Modul 1*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2017), h.8.7.

memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial, anak juga menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan baru).⁶

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang media Ludo *Animal* di TK Islam Nur Akidah Meukek Aceh selatan dengan judul “Penggunaan Media Ludo *Animal* dalam Mengembangkan kecerdasan Naturalis pada Anak Usia 5-6 tahun”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah dengan menggunakan media ludo *animal* dapat mengembangkan kecerdasan naturalis pada anak usia 5-6 tahun ” ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah “Untuk mengetahui dengan media ludo *animal* dapat mengembangkan kecerdasan Naturalis pada anak Usia 5-6 tahun.

⁶ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 134 Tahun 2014, h. 24.

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi peneliti

Bagi peneliti agar dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam mengelola dan menciptakan media yang lebih kreatif, khususnya pada kecerdasan naturalis Anak Usia 5-6 tahun dalam mempersiapkan diri sebagai pendidik.

b. Bagi guru

Manfaat bagi guru agar dapat mengambil pengetahuan baru serta masukan dari hasil penelitian yang dilakukan di TK tersebut untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif dalam meningkatkan minat belajar mengenai kecerdasan naturalis.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis bagi anak agar lebih mudah mengetahui dan menambah wawasan dalam kecerdasan naturalis disekelilingnya melalui permainan ludo *animal*.

E. Definisi Operasional

1. Media ludo *Animal*

Media ludo *Animal* adalah permainan papan berpetak yang telah di modifikasi dan di mainkan oleh 2-4 orang pemain atau lebih, yang mana para pemain berlomba-lomba untuk mengarahkan tempat bidak mereka dari *start* hingga *finis* menurut pelemparan dadunya.⁷

⁷ Khoirun Nisa' & Zakiaturrosyidah, "Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Agama Islam Melalui Permainan Ludo Edukasi di SMPN 2 Perak Jombang", *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, No 1, Tahun 2021, h. 48.

Maka media ludo *animal* ini adalah media yang berpetak besar yang bubuhi gambar hewan sesuai dengan habitatnya digunakan untuk mempermudah perkembangan kecerdasan naturalis pada anak usia 5-6 tahun. Dalam tahapannya permainan ludo akan melibatkan pengocokan dadu sehingga anak didik tidak akan cepat merasa bosan ketika bermain ludo, Karena setiap pengocokan mata dadu mempunyai kemungkinan untuk muncul mata dadu yang berbeda-beda di setiap kali pengocokannya maka anak didik akan terus penasaran untuk memainkan permainan ludo tersebut sampai dengan selesai.

2. Kecerdasan Naturalis

Kecerdasan Naturalis adalah kemampuan untuk mengenali, mengelompokkan dan membedakan berbagai macam benda-benda atau fenomena alam yang ada di sekitarnya, seperti flora (tumbuhan) maupun fauna (hewan) dan cuaca.⁸ Berdasarkan pengertian di atas maka kecerdasan naturalis yang diteliti pada penelitian ini adalah anak dapat dengan mudah mengetahui, mengenali, mengelompokkan dan membedakan berbagai bentuk hewan antara hewan yang berbahaya atau tidak baginya, hewan yang hidup di darat dan di air, anak dengan mudah membedakan antara hewan berbulu dan tidak berbulu, anak juga dengan mudah mengenali suara binatang tersebut sebagaimana mestinya. Dengan adanya penelitian ini maka anak lebih mengetahui dan mengenali binatang atau hewan.

⁸ Faizatul & Auliya, "Peran Orang Tua dalam Mengembangkan Naturalistik Kecerdasan pada Anak Usia Dini", *Jurnal Kemajuan dalam Ilmu Sosial, Pendidikan dan Penelitian Humaniora*, vol. 454, Tahun 2019, h 121

3. Anak Usia Dini

Anak Usia Dini adalah anak yang berusia dari sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁹ Anak usia dini yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak yang berusia 5-6 tahun di TK Islam Nur Aqidah Meukek Aceh Selatan.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan isi pertanyaan dugaan sementara dari suatu penelitian tentang suatu masalah yang belum pasti kebenarannya. Maka hipotesis pada penelitian ini adalah penggunaan media Ludo *Animal* dapat mengembangkan kecerdasan naturalis pada anak usia 5-6 tahun di Tk Islam Nur Aqidah Meukek Aceh Selatan.

⁹ Suyadi , “Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurologis”. (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2015), h. 23

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia Dini merupakan seseorang yang baru memasuki fase pertumbuhan dan perkembangan yang unik dan membutuhkan faktor-faktor lain dalam menempuh perkembangannya agar berkembang dengan baik dan optimal. Perkembangan anak bersifat kompleks yang terlihat dari karakteristik perkembangan kognitif, motorik, emosi dan sebagainya.¹⁰

The Nation For The Education Of Young Children (NAEYC) Mendefinisikan anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia lahir hingga 8 tahun, yang mencakup dalam program untuk kegiatan setengah hari maupun penuh, baik di rumah ataupun di lembaga lain.¹¹

Anak usia dini adalah anak yang pada periode awal paling penting dan mendasar di sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai dengan berbagai periode pokok dalam kehidupan anak di masa selanjutnya sampai dengan masa akhir perkembangan, ciri-ciri periode masa usia dini adalah *the golden age* atau biasa di sebut dengan periode keemasan dimana semua potensi anak berkembang sangat cepat. Beberapa konsep yang berkembang pada masa usia dini adalah sebagai berikut: masa eksplorasi,

¹⁰ Selfi Iailiyatul Iftitah, *Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Pemekasan: Duta Media Publishing, 2019), h. 18.

¹¹ Dadan suryana, *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), h.

masa identifikasi, masa peka, masa bermain, dan masa *trozt alter I* (masa membangkang tahap 1).¹²

Masa anak usia dini adalah masa yang sangat cepat terjadinya pertumbuhan dan perkembangan bagi setiap manusia mulai dari yang terlihat dengan kasat mata maupun tidak terlihat nyata, anak usia dini harus selalu di latih dan ransang agar semua aspek perkembangan dan kecerdasannya berkembang dengan baik dan seutuhnya. Anak usia dini merupakan makhluk yang paling mungil dan kecil yang di anugerahkan oleh Allah dan harus selalu dijaga dan dikembangkan dan dituruti semua kemauannya selama kemauannya itu sesuai dan tidak meanggar aturan yang telah ditetapkan.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang sedang di masa *golde age* dan berusia 0-6 tahun yang harus teliti di jaga dan di stimulus sebaik mungkin, anak usia dini juga memiliki banyak karakternya tersendiri.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut para ahli Anak Usia Dini memiliki banyak karakteristik di antaranya adalah sebagai berikut:

Cross (2013) berpendapat ada beberapa karakteristik anak usia dini.

- a. Bersifat egosentri adalah anak yang hanya mementingkan dirinya sendiri, dan tanpa memperdulikan orang lain.

¹² Trianto, *Desaian pengembangan pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Kelas Awal SD/MI*, (Jakarta : Kencana, 2011), h. 6-7

- b. Bersifat unik, setiap anak berbeda satu sama lainnya, anak memiliki bawaan, gaya belajar yang berbeda, minat dan latar belakang keluarganya masing-masing.
- c. Mengekresikan prilakunya secara relatife spontan, jika seseorang anak merasakan sakit maka anak tersebut dengan spontan/asli dan tidak di tutup-tutupi sebagaimana yang dilakukan oleh orang dewasa, anak juga langsung mengekpresikan wajahnya menangis dengan sendirinya dimanapun dan kapanpun dia berada.
- d. Bersifat aktif dan energik. anak suka melakukan banyak aktivitas dari mulai bangun tidur hingga tidur kembali. Anak tak pernah lelah dan jarang bosan, apalagi jika anak di hadapkan pada sesuatu kejadian baru dan menantang.¹³

Sedangkan menurut beberapa ahli psikologi berpendapat bahwa anak usia dini memiliki karateristik sebagai beikut:

- a. Anak memiliki rasa ingin tahu yang begitu besar dan dalam. Apa saja yang dilihat , didengar, dirasakan dan di alami oleh anak, akan menyebabkan mereka berusaha mencari tahu secara detailtentang kejadian tersebut yakni mengapa dan bagaimana, oleh karena itu anak juga sering mengajukan pertanyaan.
- b. Anak memiliki daya imaginasi dan fantasi yang tinggi. Bagi seorang anak sebuah balok kayu dapat menjadi sebuah pesawat terbang, mobil

¹³ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Anak*, (Kencana: Jakarta, 2016), h.

atau rumah. Benda mati di buat seolah bernyawa dan hidup. Dengan boneka anak dapat bermain, berinteraksi dan berdialog. Dengan benda pula kadang anak mengekspresikan emosinya seperti suka, senang, marah, sedih dan lain-lain.

- c. Anak adalah pelajar ulung. Dimana pada usia anak usia dini proses perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional, moral, bahasa dan motorik sangat drastis dan cepat. Sedemikian cepatnya perkembangan fisik demikian pula perkembangan belajar AUD. Anak usia dini dikenal sebagai pembelajar ulung dikarenakan kemampuannya dalam menyerap, menguasai dan menerapkan pembelajaran. Misalnya pada aspek penguasaan bahasa. Pada usia 1 tahun anak sudah menguasai 40 kata dan beberapa bulan kemudian menjadi ratusan kata¹⁴.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat di simpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah bersifat egosentris, unik, mengekspresikan perilaku spontan, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang kuat, berimajinasi dan berfantasi, anak adalah pembelajar ulung (peniru yang sangat cepat) konsentrasi yang pendek dan membutuhkan pengalaman langsung dan tidak boleh hanya hayalan ataupun angan-angan.

¹⁴ Nur Hamzah, *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*, (Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2015), h. 2-3.

B. Media Ludo *Animal*

1. Pengertian Media Ludo *Animal*

Media anak usia dini yaitu media yang sengaja di rancang yang bertujuan untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangannya, dapat digunakan dengan berbagai cara, aman bagi anak , di rancang untuk mendorong aktifitas dan kreativitas anak.¹⁵

Media Ludo *Animal* adalah bagian dari APE ataupun media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima yang berbentuk besar dan segi 4 dan diberikan gambar hewan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan baik.¹⁶

Menurut Ekawan dkk menjelaskan bahwa permainan ludo adalah jenis permainan yang di buat dari kardus besar berbentuk petak yang di mainkan 2-4 orang pemain, dimana para pemain berlomba-lomba menjalankan 4 bidak mereka dari *start* sampai *finish* berdasarkan mata dadu yang di dapat, ludo berasal dari bahasa latin *ludus* yang artinya permainan (*game*). Ludo adalah penyederhanaan dari permainan orang indian, yaitu *pachisi*. *Pachisi* diperkirakan sudah dimainkan

¹⁵ Yasbiati, dkk. *Alat Permainan Eduktif Untuk Anak Usia Dini*, (Tasik Malaya: Ksatria Siliwangi, 2019), h. 1-3.

¹⁶ Arief S. Sadiman, dkk, *Media pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan*, (jakarta: Rajawali Pers, 2010), h.7.

sejak 500 tahun yang lalu sebelum masehi. Namun demikian, ludo yang muncul sekitar tahun 1896 di temukan di Inggris dengan no cipta 14636.¹⁷

Media Ludo *Animal* merupakan Permainan Tradisional yang di modifikasi dan di rancang menggunakan bidak poin dengan papan ludo yang masing-masing kotaknya bergambar hewan yang berguna untuk mengembangkan kecerdasan naturalis pada anak. Setiap pemain yang akan mengeluarkan anak dadunya dari start hingga *finis* makaharus mendapatkan poin. Jika sudah mendapatkan poin maka peserta didik di perbolehkan keluar dari start dan akan mengulingkan anak dadunya ke atas papan dadu dan jika berhenti pada gambar hewan tertentu pemain harus menjawab soal terlebih dahulu yang sudah di sediakan oleh gurunya.¹⁸

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan Ludo *Animal* merupakan permainan yang berbentuk petak besar yang di cetak dan dibubuhi gambar-gambar binatang/hewan yang dimaikan oleh 2-4 orang anak atau lebih dengan menggunakan anak dadu yang bertujuan agar anak memperoleh kesenangan dan ilmu pengetahuan tanpa di sadari melalui bermain mengenai kecerdasan naturalis untuk mengenali binatang/ hewan.

¹⁷ Widya Alya Monica, dkk, “Pengembangan Media Evaluasi Berupa Permainan Dona (ludo fauna) pada materi daur hidup hewan”, (<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/index>. Oktober 2019), Diakses Tanggal 17 juli 2020. Dari situs <https://jurnal.umj.ac>

¹⁸ Yenni Herwati. (2020). “Pengaruh Permainan Ludo Adventur terhadap Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini”. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4, No.1. DOI: 10.31004/obsesi.v4i1.358, h. 435

2. Alat dan bahan Media Ludo *Animal*

Alat adalah semua jenis barang untuk mengukur sesuatu kegiatan dalam proses belajar mengajar agar menghasilkan sesuatu hal yang baru.¹⁹

Bahan adalah suatu media yang sudah diolah dan di sediakan untuk digunakan sebagai keperluan pembelajaran dan penyampaian informasi.²⁰

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Alat dan bahan merupakan media pembelajaran dan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pembelajaran agar apa yang di ajarkan mudah untuk di mengerti oleh peserta didik ataupun orang yang ingin belajar. Adapun Alat dan bahan yang digunakan pada media ludo *animal* adalah : ludo gambar hewan yang berukuran besar dan anak dadu.

3. Cara bermain Media ludo *Animal*

Media ludo *animal* memiliki beberapa bagian yang harus di pahami terlebih dahulu oleh gurunya sebelum di aplikasikan kepada peserta didik di antaranya :

- a. Permainan ini dimainkan secara bergiliran oleh anak
- b. Setiap anak memiliki giliran masing-masing untuk melemparkan anak dadunya.
- c. Anak diarahkan oleh gurunya untuk melihat angka berapa yang di dapat pada dadunya dan setelah itu anak menaiki media ludo yang berangka sama dengan dadu dan anak akan menjawab hewan apa yang ada pada

¹⁹ Fathnur Sani. *Metodelogi penelitian Farmasi Komunitas dan eksperimental*, (yogyakarta : CV Budi Utama 2018), h.54.

²⁰ Andi Prastowo, *Analisis pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta :Kencana, 2019),h.115.

ludo tersebut (misalnya gambar kambing, anak harus menjawab namanya kambing, warnanya kuning, suaranya beek, dia berkaki empat)

- d. Jika anak tidak bisa menjawab maka anak tersebut keluar dari ludo dan digantikan oleh pemain yang lain.
- e. Jika ada anak yang tidak bisa menjawab pertanyaan maka gurunya akan memberikan motivasi agar mereka lebih giat belajar lagi di rumahnya masing-masing.²¹

4. Manfaat Media Ludo *Animal*

Pada dasarnya manfaat media adalah segala sesuatu yang bertujuan untuk mempermudah dan memperjelas suatu pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar.²² Dari penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa manfaat media ludo *animal* adalah sebagai berikut:

- a. Mengenalkan buah hati anda pada lingkungan alam
- b. Melatih daya ingat anak terhadap nama, jenis, suara dan tempat tinggal dari binatang.
- c. Melatih daya ingat dan kognitif anak melalui media ludo *animal* dengan cara menebak dan melihat gambar hewan.
- d. Melatih emosi anak dan bekerja sama dalam tim untuk memenangkan permainan

²¹ Nora Regina, *120 Permainan Kreatif Untuk Menggali Kecerdasan Anak*, (Yogyakarta: Wahana Totalita Publisher, 2017), h. 39

²² Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2018), h. 26-27

- e. Melatih motorik kasar dan bahasa anak ketika bermain dengan media tersebut.
- f. Penggunaan media Ludo *Animal* dapat mengembangkan kecerdasan naturalis pada anak
- g. Menjadikan anak lebih tertarik untuk bermain seraya belajar pada pengenalan hewan dengan media-media yang bervariasi.
- h. Menumbuhkan rasa cinta kepada makhluk hidup yaitu dengan cara melindungi hewan yang ada disekitarnya.²³

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Ludo *Animal* kepada anak usia dini dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak antara lain yaitu: aspek perkembangan kognitif, bahasa, sosial emosional, dan juga dapat yang paling utama yaitu dapat mengembangkan kecerdasan naturalis.

C. Kecerdasan Naturalis

1. Pengertian Kecerdasan

Kecerdasan merupakan salah satu bekal penting untuk setiap anak dan remaja. Menurut ahli psikologi kecerdasan adalah kemampuan seseorang dalam memecahkan suatu masalah (*problem Solving*), kemampuan menetapkan suatu keputusan dan tujuan dalam meraihnya (*goal directed*), serta kemampuan

²³ Aurelia Prima, *Aneka Permainan Kreatif dan Edukatif Untuk Anak*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), h. 142.

beradaptasi (*adaptation*) dengan lingkungannya baik lingkungan yang baru maupun lingkungan yang sudah lama dikenal.

Dengan demikian maka anak dapat dikatakan cerdas jika mampu berfikir dan memahami hal-hal yang bersifat konsep, memecahkan masalah dalam kehidupan dan mampu mempelajari hal-hal yang baru dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan yang sedang dia tempati.

Kecerdasan adalah salah satu faktor utama yang menentukan seseorang peserta didik sukses atau tidaknya disekolah. Peserta didik yang memiliki taraf kecerdasan rendah atau di bawah normal (biasanya disebutkan bodoh atau tidak pintar), namun tidak ada jaminan bahwa peserta didik yang memiliki kecerdasan tinggi secara otomatis akan sukses disekolah dan di masa yang akan datang jika pembelajaran tidak selalu di asah dan di ulang.²⁴

Para orang tua dan guru perlu memahami bahwa anak yang nakal dan bandel, atau bahkan yang mendapatka nilai rapor yang rendah bukanlah anak bodoh, melainkan orang dewasa disekitarnya belum melihat kecerdasan lain yang menonjol yang dimiliki oleh anak tersebut. Maka setiap manusia memiliki keistimewaannya tersendiri yang tidak bisa di ukur dan di nilai dari satu sisi kecerdasannya saja dan Allah menciptakan manusia dengan keadaan adil dan

²⁴ Dedek Pranto Pakpahan, *Kecerdasan Spiritual (SQ) dan Kecerdasan Intelektual (IQ) Dalam Moralitas Remaja Berpacaran Upaya Mewujudkan Manusia yang seutuhnya*, (Kota Malang: CV Multimedia Edukasi 2021),h. 5-15.

sempurna yang berupa keunggulan- keunggulan yang berpotensi untuk digali dan dikembangkan.²⁵

Menurut Steven J. Gould dalam Ajeng Rizki Safira kecerdasan adalah kapasitas mental umum yang termasuk pada kemampuan memberikan alasan membuat rencana, memecahkan suatu masalah, belajar dari pengalaman, kecerdasan juga dapat diukur melalui tes IQ yang tidak berpengaruh pada budaya dan genetika seseorang.²⁶

Sedangkan Menurut Howard Gardner dalam Thomas R. Hoerr Ada 9 kecerdasan pada setiap orang yang biasa disebut sebagai (*multiple intelligences*) atau kecerdasan jamak yaitu meliputi kecerdasan berbahasa, kecerdasan matematik/angka, kecerdasan mewarnai dan menggambar (visual spasial), kecerdasan di bidang musik, kecerdasan sosial (kecerdasan interpersonal), kecerdasan diri (kecerdasan intrapersonal), kecerdasan alam (kecerdasan naturalis) dan kecerdasan hakikat (kecerdasan eksistensial).²⁷

Kecerdasan seseorang tidak dapat berkembang dan meningkat jika hanya menunggu pemberian dari orang lain dan seseorang tersebut tidak rajin belajar. Kecerdasan itu dapat hadir dan berkembang jika adanya pembiasaan dan asahan atau dorongan untuk belajar dari diri sendiri dan dengan arahan dari orang dewasa

²⁵ Rizka Harfiani, *Intelligences Approach (Melejit Potensi Kecerdasan Anak Usia Dini)*, (Medan: UMSU Press, 2021), h. 10.

²⁶ Ajeng Rizki Safira, dkk, *Pembelajaran Sains dan Matematika Anak Usia Dini*, (Gresik Jawa Timur: Caramedia Communication, 2020), h. 12

²⁷ Thomas R. Hoerr, *Buku Kerja Multiple Intelligences*, (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2007), h. 15.

dan orang terdekat lainnya yaitu misalnya rajin bertanya kepada orang yang lebih mengerti di bidangnya, mengikuti les atau pelatihan lainnya.

2. Pengertian Kecerdasan Naturalis

Kecerdasan Naturalis adalah anak yang memiliki keahlian dalam membedakan anggota-anggota spesies lain, dan bisa menganalisis hubungan antara beberapa spesies, baik secara formal maupun non formal. Kecerdasan ini juga berkaitan dengan kemampuan meneliti gejala-gejala alam, mengkategorisasi dan identifikasi.²⁸

Anak yang memiliki kecerdasan Naturalis berpotensi menjadi ahli/peneliti alam, seperti ahli biologi, ahli botani, antropolog, astronot atau petani. Anak yang menonjol dalam hal ini sering disebut *nature smart*. Beberapa cara yang bisa digunakan untuk mengembangkan kecerdasan Naturalis anak di sekolahnya, antara lain:

- a. Mengajak anak untuk menanam dan merawat sendiri tanaman mereka disekolah yang ada di dalam pot atau di kebun sekolah nya dan jika sudah ada hasilnya mereka akan menikmati sendiri. Pihak sekolah biasanya mengajak murid-muridnya berkunjung ke tempat ini dan belajar langsung bagaimana menanam, merawat, dan memetik sayur, serta bagaimana cara memerah sapi, dan sebagainya. Cara belajar yang

²⁸ M.Fadlillah, dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, Cet.1(Jakarta :Prenadamedia Grop, 2014),h.18.

fun seperti ini biasanya sangat di nikmati anak-anak sehingga mereka melakukannya seolah-olah sambil bermain.

- b. Dibeberapa sekolah, ada yang menyediakan hewan peliharaan, seperti ayam atau kambing. Guru mengajak anak didiknya untuk memberikan makanan dan memerhatikan hewan tersebut.
- c. Guru mengajak anak didik ke kebun binatang atau pertanian, museum, planetarium, dan wahana rekreasi edukasi lainnya.²⁹

Menurut Rizka Harfiani Kecerdasan Naturalis (*Natural Intelijence*) adalah seseorang yang mencintai keindahan alam yang dapat dirangsang dengan pengamatan lingkungan, bercocok tanam, berternak atau memelihara binatang kesayangan, dan suka mengamati fenomena alam baik yang sedang terjadi maupun yg telah berlalu yaitu mengamati hujan, angin, banjir, pelangi, siang dan malam, panas dan dingin, bulan dan matahari.³⁰

Sedangkan Menurut Iva Maya Safitri kecerdasan naturalis adalah seseorang yang menunjukkan kemampuan dan kepekaan terhadap lingkungan alam yang ada di sekitarnya, yaitu : menyukai pantai, pegunungan, hutan, cagar alam dan lebih menyukai aktivitas melihat langsung atau meneliti lingkungan alam, misalnya seperti meneliti aneka macam bebatuan, jenis lapisan tanah, aneka

²⁹ Andi Yudha Asfandiyar, *Kenapa guru harus kreatif?*,(Bandung: PT Mizan Pustaka,2009), h. 68-69.

³⁰ Rizka Harfiani,*Intelijences Approach (Melejitkan Kecerdasan Anak Usia Dini)* (Medan: UMSU Press,2021) h. 5.

macam tumbuhan dan hewan, benda angkasa dan lain sebagainya. Kecerdasan naturalis merupakan kecerdasan yang sangat penting dan mendasar yang harus dimiliki oleh setiap orang dikarenakan pada zaman dahulu manusia harus dekat dengan alam guna untuk mempertahankan hidupnya sendiri, misalnya dengan cara berburu dan beternak hewan, serta bercocok tanam dan mengumpulkan berbagai macam sumber makanan. Maka manfaat dari kecerdasan naturalis bagi setiap orang adalah:

- a. Lebih pintar dalam mengamati lingkungan sekitar
- b. menyukai belajar di alam bebas dan menghargai segala sesuatu yang berhubungan dengan alam sehingga mampu menggerakkan diri untuk menjaga kelestariannya.³¹

Maka dapat disimpulkan bahwa Kecerdasan Naturalis adalah seseorang yang suka mengamati langsung fenomena dan gejala alam, hewan dan tumbuhan. Pada dasarnya tidak ada anak yang bodoh yang ada hanyalah guru atau orang tua yang tidak sabar dalam mendidik anaknya dan Allah menciptakan setiap anak manusia yang baru lahir dalam keadaan cerdas yang tergantung bagaimana cara kita mengasahnya. Setiap anak memiliki kecerdasan yang berbeda-beda dan menonjol di bidangnya masing-masing yang tidak bisa di paksakan oleh orang tuanya atau siapapun itu, melainkan sebagai orang tua dan guru yang baik seharusnya kita lebih dahulu mengoreksi dan mengetahui kecerdasan apa yang dimiliki oleh anak

³¹ Ivy Maya Savitri, *Montessori for Multiple Intelligences*, (Yogyakarta: PT BentangPustaka, 2019), h. 11.

tersebut yang perlu di asah dari sejak dini agar kedepannya lebih memudahkan anak dalam belajar.

3. Macam-Macam Kecerdasan Naturalis

Kecerdasan naturalis merupakan kemampuan seseorang untuk mengenali, mengelompokkan dan menggambarkan berbagai macam sesuatu yang ada di lingkungannya. Kecerdasan naturalis berkaitan dengan wilayah otak kiri manusia, yaitu bagian yang peka terhadap pengenalan bentuk ataupun pola kemampuan membedakan dan mengklasifikasikan sesuatu. Jika ada anak yang dengan mudah menandai pola benda-benda alam, dan mudah mengingat atau mengetahui benda-benda alam yang ada di sekitarnya, maka seseorang anak tersebut dapat dikatakan memiliki kecerdasan naturalis yang tinggi.³²

Dari penjelasan diatas maka macam-macam kecerdasan Naturalis adalah sebagai berikut:

- a. Mudah mengenali tumbuhan dan hewan
- b. Dapat mengenali ,membedakan serta mengungkapkan tumbuhan dan hewan sesuai dengan karakteristiknya.
- c. Membuat kategori yang berhubungan dengan flora dan fauna serta benda-benda alam.³³

³² Faizatul faridy, *Mengapa Kamu Nak ? (Deteksi Awal Permasalahan Tumbuh Kembang Anak Usia Dini dan Cara Penanganannya)*, (Jakarta: PT Elek Media Komputindo, 2021), h. 29.

³³ Yenti Juniarti, “Peningkatan Kecerdasan Naturalis Melalui Metode Kunjungan Lapangan (Field Trip) Penelitian Tindakan Kelas dikelompok BPAUD Terpadu Bintuhan Bengkulu”, *jurnal Pendidikan Usia Dini*, vol. 9, edisi 2, November 2015,h. 270.

4. Karakteristik Kecerdasan Naturalis

Karakteristik kecerdasan Naturalis anak dapat di identifikasikan melalui ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Berbicara banyak tentang binatang, tumbuhan atau keadaan alam.
Senang bertamasya atau wisata ke alam, kebun binatang, atau museum.
- b. Senang menyiram bunga atau memelihara tumbuhan dan binatang.
- c. Suka melihat kandang binatang, burung dan akuarium
- d. Senang ketika belajar tentang ekologi (mempelajari interaksi antara makhluk hidup dengan makhluk hidup lainnya), alam, binatang, dan tumbuh-tumbuhan.
- e. Berbicara banyak tentang hak-hak binatang, dan cara kerja planet bumi
- f. Senang melakukan proyek pelajaran yang berbasis alam (mengamati burung, kupu-kupu atau serangga lainnya, tumbuhan dan juga memelihara binatang).³⁴

Dari karakteristik kecerdasan yang sudah di jelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa anak berusia 4-6 tahun sudah banyak mengetahui beberapa hal yang berhubungan dengan kecerdasan naturalis yang dimilikinya, Hal tersebut dapat dilihat dari kegiatan sehari-hari anak yang mencari tau apa yang sudah dilihat dari lingkungan sekitarnya maupun pada media audio visual (televisi, hp, dan laptop) dan menanyakan kepada orang tuanya ataupun orang

³⁴ Hilmi hambali, “Eksplorasi Pembelajaran Tadabbur Alam dalam Meningkatkan kecerdasan Naturalis (Naturalistik Intellegence) Dan Spiritual (spiritual Intellegence) Siswa SMP Unismuh Makassar”, *jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar*, Vol.5, N0.1, May 2016, h.103-104.

dewasa yang berada di dekatnya dan bisa memberikan jawaban atas apa yang sudah di tanyakan olehnya.

Menurut Selfa Maryanti, menjelaskan bahwa Seseorang yang memiliki kecerdasan Naturalis dapat diketahui dari beberapa indikator, yaitu :

- a. Anak dapat mengenali binatang dan mampu menjelaskan nama-nama binatang sesuai dengan pengalamannya dan gambar yang dia minati.
- b. Anak mampu melafalkan ciri-ciri dari binatang
- c. Anak mampu menyebutkan bagian-bagian dari binatang yang dia minati³⁵

Dari beberapa indikator kecerdasan Naturalis di atas dapat disimpulkan bahwa seseorang anak memiliki kecerdasan Naturalis apabila memiliki minat terhadap alam dengan mengamati, mencermati gambar, mengoleksi , merawat dan memelihara hewan/tumbuhan dan mencari informasi kepada siapa pun yaitu dengan cara (bertanya dan melihat tayangan).

D. Penelitian Relevan

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Herwati yang berjudul Pengaruh Permainan Ludo *Adventur* terhadap Kecerdasan Naturalis anak Usia Dini bahwa kecerdasan Naturalis pada anak dapat berpengaruh melalui media ludo *Adventur*, dilihat dari persentase perbandingan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang menggunakan media ludo *adventur* lebih tinggi di bandingkan dengan kelas yang menggunakan media kartu bergambar yaitu

³⁵ Selfa Maryanti, Dkk, “Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Melalui Metode Pembelajaran Outing Class pada kelompok B TK ASYIYAH X Kota Bengkulu”, *Jurnal IlmiahPotensia*, vol. 4, No.1, 2019, h 26

menggunakan metode kuantitatif dengan jenis eksperimen atau penelitian quasi eksperimen.³⁶

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ludo adventure berpengaruh terhadap kecerdasan naturalis pada Anak Usia Dini.

Sedangkan dari hasil penelitian Afrianti dengan judul Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan permainan Ludo bahwa permainan Tradisional ludo dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui 2 tahapan uji coba yaitu menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK)³⁷.

Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengenalan bentuk geometri, mengenal bilangan dan mengelompokkan warna dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak Usia Dini dengan media tradisional ludo.

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama menggunakan media ludo. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terdapat pada variabel kegiatannya, dimana penelitian relevan yang pertama adanya pengaruh penggunaan media Ludo *Adventure* terhadap kecerdasan Naturalis pada anak. Sedangkan pada penelitian relevan yang kedua adalah Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan permainan ludo tradisional.

Sedangkan pada penelitian ini mengenai pengenalan binatang dalam mengembangkan kecerdasan Naturalis pada anak yaitu mengetahui nama-nama

³⁶ Yenni Herwati, "Pengaruh Permainan Ludo Adventur Terhadap Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini". *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4, No.1, DOI: 10.31004/Obsesi.v4i1.358. 2020, h. 416.

³⁷ Sulis Afrianti, dkk, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo", *Aulad: Jurnal on Early Childhood*, vol.1, No.1, 52-59, 2018, h.52.

binatang ,membedakan karakteristik binatang, mengenal bentuk, suara dan cirinya melalui media ludo *animal*.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Dalam suatu Penelitian memerlukan rancangan penelitian yang tepat agar data yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan dan valid, penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah eksperimen yaitu menggunakan metode kuantitatif (menggunakan data-data statistik). Dimana jenis penelitian ini adalah pre eksperimen yaitu dapat diartikan sebagai metode penelitian yang di gunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.³⁸ Penelitian ini dengan menggunakan desain penelitian *one group pretest posttest design*. Penelitian ini bertujuan untuk melihat perkembangan hasil belajar anak usia dini pada kelompok eksperimen dengan menggunakan tes awal dan tes akhir.

Pada penelitian ini dilakukan satu kali pengukuran diawal dengan pemberian (*pre-test*) sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan dilakukan pengukuran kembali yaitu dengan pemberian (*post-tes*).

Berikut tabel desain penelitian *one group pre-test post-test design* menurut sugiyono, yaitu :

Tabel 3.1 Desain One Group Pretest Posttest Design.

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
0 ₁	X	0 ₂

Keterangan :

0₁: Pemberian *pretest* atau tes awal sebelum perlakuan.

X: Perlakuan dengan menggunakan media ludo *animal*

³⁸ Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan*, Cet.1 (Bandung :Alfabeta,2019), h. 128

O₂: Pemberian *posttest* atau tes akhir setelah perlakuan.³⁹

Penelitian ini hanya menggunakan satu kelas sebagai sampel penelitian. Penelitian ini menggunakan satu kelompok kelas yang berfungsi sebagai kelas kontrol (sebelum di beri perlakuan) sekaligus juga berfungsi sebagai kelas eksperimen (sesudah diberikan perlakuan). Melalui desain ini, keadaan anak sebelum dan sesudah perlakuan dapat diketahui, karena dengan desain ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat dikarenakan menggunakan metode kuantitatif. Desain ini digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu adanya perkembangan kecerdasan naturalis pada anak melalui permainan ludo *animal*. Data yang di peroleh Sebelum perlakuan baik berupa hasil tes atau yang lainnya di anggap sebagai data dari kelompok kontrol yaitu berupa *pretest* (sebelum). Sedangkan data setelah diberikan perlakuan di anggap sebagai data dari kelompok eksperimen yaitu *posttest*.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada TK Islam Nur Aqidah Meukek Aceh Selatan yaitu pada semester ganjil dan pada bulan September 2021. Berlokasi di Desa Lhok Aman. Kec. Meukek Kab Aceh Selatan.

³⁹ Sugiyono. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*, Cet 19 (Bandung : Alfabeta, 2016), h. 72,75.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya. Adapun populasi dari penelitian ini adalah seluruh anak usia dini kelas B yang ber usia 5-6 tahun di Tk Islam Nur Akidah Meukek Aceh Selatan.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dengan demikian sampel dapat dikatakan sebagai suatu kelompok kecil yang di tarik atau diambil untuk mewakili suatu populasi dalam penelitian.⁴⁰ Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *purposive sampling* dimana cara pengambilan sampelnya dilakukan secara pertimbangan tertentu.⁴¹ Dengan adanya arahan dan pertimbangan tertentu oleh guru bahwa kelas mana yang akan kita teliti dikarenakan perkembangan ataupun kecerdasan anak pada kelas tersebut masih belum baik dan kurang berkembang.

Berdasarkan pendapat di atas maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelas B di Tk Islam Nur Akidah Lhok Aman Meukek Aceh selatan. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh Anak Usia

⁴⁰ Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*, Cet 19(Bandung : Alfabeta,2016), h. 80-81

⁴¹ Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D ...*, h.85

Dini kelas B₂ yang ber usia 5-6 tahun di Tk Islam Nur Akidah lhok aman Aceh selatan yang berjumlah 15 orang anak (7 orang laki-laki dan 8 orang perempuan).

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur variabel penelitian.⁴² Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pedoman indikator penilaian pada anak dengan menggunakan tanda *Check list* pada kategori dari anak belum berkembang sampai anak berkembang sangat baik.

1. Lembar Observasi Kecerdasan Naturalis Anak

Lembar observasi yang berisi deskripsi karakteristik kemampuan kecerdasan Naturalis anak melalui kegiatan permainan ludo *animal* yang berbentuk *ceklist*. Lembar observasi dalam penelitian ini dibuat dalam bentuk *rating scale* kemudian dideskripsikan. Pada lembar observasi bahwa angka 4 tergolong (sangat baik), 3 tergolong (baik), 2 tergolong (cukup baik), dan 1 tergolong (kurang baik). Sedangkan skala pengukuran yang dipakai berpedoman pada penilaian hasil belajar peserta didik Taman kanak-kanak yang di buat oleh Ditjen Mandas DIKNAS 2010 dengan kategori berupa BB (Belum berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sesuai Harapan).⁴³

⁴² Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan*, Cet.27 (Bandung :Alfabeta,2019), h. 148.

⁴³ Johni Dimyanti, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 53.

Tabel 3.2 Kategori Tingkat Pencapaian keberhasilan Anak

Interval	Kategori	Skor
0 – 25	Belum Berkembang (BB)	1
26 – 50	Mulai Berkembang (MB)	2
51 – 75	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
76 – 100	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

Sumber: Johni Dimiyati, *Metodelogi Penelitian pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*.

Lembar Observasi Anak

Nama Anak :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Tabel 3.3. Lembar Observasi Anak

No	Indikator Penilaian	Nilai yang ingin di capai
1.	Anak dapat mengenali dan mampu menjelaskan nama-nama binatang sesuai dengan pengalamannya	Belum berkembang (BB)
		Mulai Berkembang (MB)
		Berkembang sesuai harapan (BSH)
		Berkembang Sangat Baik (BSB)
2	Anak mampu melafalkan ciri-ciri binatang	Belum berkembang (BB)
		Mulai Berkembang (MB)
		Berkembang sesuai harapan (BSH)
		Berkembang Sangat Baik (BSB)
3	Anak mampu menyebutkan dan mengenali bagian-bagian dari binatang	Belum berkembang (BB)
		Mulai Berkembang (MB)
		Berkembang sesuai harapan (BSH)
		Berkembang Sangat Baik (BSB)

Sumber : Selfa Maryanti, Dkk, *Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Melalui Metode Pembelajaran Outing Class*

Table 3.4 Rubrik Penilaian Indikator kecerdasan Naturalis

No	Indikator	Keterangan	Kriteria	
1.	Anak dapat mengenali dan mampu menjelaskan nama-nama binatang sesuai dengan pengalamannya dan gambar yang dia minati	1. Anak belum mampu mengenali dan menjelaskan nama-nama binatang sesuai dengan pengalamannya	BB	1
		2. Anak mulai mampu mengenali dan menjelaskan nama-nama binatang sesuai dengan pengalamannya	MB	2
		3. Anak mampu mengenali dan menjelaskan nama-nama binatang sesuai dengan pengalamannya dengan bantuan guru	BSH	3
		4. Anak sudah mampu mengenali dan menjelaskan nama-nama binatang sesuai dengan pengalamannya	BSB	4
2	Anak dapat melafalkan ciri-ciri dari binatang sesuai dengan lemparan dadu pada media ludo <i>animal</i>	1. Anak belum mampu melafalkan ciri-ciri dari binatang	BB	1
		2. Anak mulai mampu melafalkan ciri-ciri dari binatang	MB	2
		3. Anak mampu melafalkan ciri-ciri dari binatang	BSH	3
		4. Anak sudah mampu melafalkan ciri-ciri dari binatang	BSB	4
3	Anak mampu menyebutkan bagian-	1. Anak belum mampu menyebutkan bagian-bagian dari gambar binatang yang ada pada media ludo <i>Animal</i>	BB	1
		2. Anak mulai mampu menyebutkan bagian-bagian dari 2 gambar binatang yang ada pada media ludo <i>Animal</i>	MB	2

	bagian dari binatang	3. Anak mampu menyebutkan bagian-bagian dari 3 gambar binatang yang ada pada media ludo <i>Animal</i>	BSH	3
		4. Anak sudah mampu menyebutkan bagian-bagian dari 4 gambar binatang yang ada pada media ludo <i>Animal</i>	BSB	4

Sumber : Selfa Maryanti, Dkk, *Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Melalui Metode Pembelajaran Outing Class*.

2. Validitas instrument

Validitas instrument merupakan alat ukur untuk melihat suatu data itu valid atau tidaknya, dan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Instrumen yang valid yaitu instrument yang dapat mengukur secara teliti apa yang seharusnya di ukur.⁴⁴

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini berupa observasi (pengamatan). Menurut Suharsimi arikunto dalam buku pengantar *Micro Teacing* mengemukakan bahwa observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang dilakukan secara langsung terhadap suatu objek yang ada di

⁴⁴ Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan, Cet 27 (Bandung : Alfabeta, 2019)* h. 206-208

lingkungannya, berdasarkan fakta yang dilihat, di dengar dan dirasakan oleh pengamat. Observasi bertujuan untuk mendapatkan data tentang sesuatu masalah, sehingga diperoleh pemahaman sebagai bukti terhadap informasi/keterangan sebelumnya.⁴⁵

Pengamatan penelitian dilakukan pada kelompok usia 5-6 tahun di Tk Islam Nur Aqidah Meukek Aceh Selatan yang ditujukan untuk mengamati tingkat kecerdasan naturalis pada anak melalui kegiatan media ludo *animal* saat proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan observasi dimana peneliti sangat terlibat dengan kegiatan keseharian orang yang sedang di amati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian yang akurat.⁴⁶ Hal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang tepat mengenai tingkat kecerdasan naturalis anak.

2. Unjuk kerja

Unjuk kerja merupakan suatu jenis tes, dimana peserta didik diminta untuk melakukan sesuatu dengan menggunakan bahasa sesedikit mungkin. Dan jika memungkinkan dapat dihilangkan, kecuali untuk menguji ketrampilan bahasa atau berbicara. Unjuk kerja dilakukan oleh pendidik atau guru yaitu dengan cara mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan suatu tugas. Oleh karena itu,

⁴⁵ Uswatun Hasanah, " *Pengantar Micro Teaching*", (Yogyakarta : Deepublish, 2020), h. 25.

⁴⁶ Sugiyono. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D ...*, h. 145.

penilaian unjuk kerja lebih di arahkan untuk menilai ketrampilan ketercapaian kompetensi yang menuntut peserta didik melakukan sesuatu tugas.⁴⁷

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dari suatu penelitian, karena analisis data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu penelitian yang bertujuan menjelaskan fenomena yang ada disekitnya dengan menggunakan angka-angka untuk menjelaskan karakteristik individu atau kelompok.⁴⁸

1. Uji-T

Penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan data sebelum perlakuan dengan data sesudah perlakuan dari satu kelompok sampel dan dilakukan pengujian hipotesis komparansi dengan uji-t.

Rumus Uji-t

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

d : Selisih skor gain sesudah dan skor gain sebelum dari setiap subjek

M_d :Mean dari selisih *pretest* dan *posttest*

x_d :Deviasi masing-masing nilai selisih *pretest* dan *posttest*

⁴⁷ Muri Yusuf ,*Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: kencana: 2017), h. 296-297.

⁴⁸ Syamsuddin. dkk,*Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 25.

Σx_d^2 : Kuadrat deviasis Skorgain terhadap reratanya

N : Jumlah sampel (sampel penelitian)

2. Uji Hipotesis

Setelah melakukan Uji-T, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui dan menjawab apakah masalah yang dirumuskan diterima atau di tolak.⁴⁹ Adapun hipotesis yang terdapat dalam penelitian ini sebagai berikut:

Ho: Permainan ludo *animal* tidak adanya peningkatan pengembangan terhadap kecerdasan Naturalis anak usia 5-6 tahun.

Ha: Permainan ludo *animal* adanya peningkatan pengembangan terhadap kecedasan naturalis anak usia 5-6 tahun.

Dasar pengambilan keputusan

Berdasarkan pengambilan t hitung dangan t tabel

Tolak (Ho) yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka diterima

Tolak (Ha) jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka diterima ho.

Pengujian hipotesis selanjutnya nilai (t_{hitung}) di atas dibanding dengan nilai t dari tabel distribusi (t_{tabel}). Cara penentuan nilai (t_{tabel}) didasarkan pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dan $dk = n-1$.⁵⁰

⁴⁹ Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 163.

⁵⁰ Supardi, *Aplikasi Statistiks Dalam penelitian*, (Jakarta: Change Publication, 2013), h. 324-325.

3. Daftar Distribusi Frekuensi

Sebelum data di analisis, terlebih dahulu data akan ditabulasikan ke dalam distribusi frekuensi. Sudjana mengemukakan langkah-langkah untuk membuat distribusi frekuensi dengan panjang kelas yang sama yaitu:

- Menentukan rentang (R), ialah data terbesar dikurangi data terkecil.
- Menentukan banyak kelas interval dengan menggunakan aturan sturges, yaitu: banyak kelas = $(1 + 3,3) \log n$.
- Menentukan panjang kelas interval (P) dengan rumus

$$P = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

Keterangan :

P : Panjang kelas.

- pilih ujung kelas bawah pertama, untuk bisa diambil sama dengan data terkecil atau data yang terkecil tetapi selisihnya harus dikurang data panjang kelas yang ditentukan.⁵¹
- Nilai Rata-Rata (\bar{x}) dan standar deviasi (s) yaitu dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum F_i \cdot X_i}{\sum F_i}$$

keterangan :

\bar{x} = Nilai Rata – rata

F_i = frekuensi yang sesuai dengan tanda kelas *pre-test/ post-test*

⁵¹ Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung : Tarsito, 2018), h. 47.

f). Mencari deviasi standar(s) yaitu dengan rumus:

$$S^2 = \frac{n(\sum f_i \cdot x_i^2) - (\sum f_i \cdot x_i)^2}{n(n-1)}$$

Keterangan:

N = Sampel

S^2 = Varians

S = Simpangan Baku

F_i = Frekuensi yang sesuai dengan tanda kelas interval

X_i = Tanda kelas interval⁵²

g). Untuk mengetahui nilai dari tes yang telah dilakukan Normal atau tidak maka di gunakan rumus Normalitas Sebaran data yaitu sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan :

χ^2 = Chi Kuadrat

O_i = prekuensi pengamatan

E_i = frekuensi Yang di harapkan⁵³

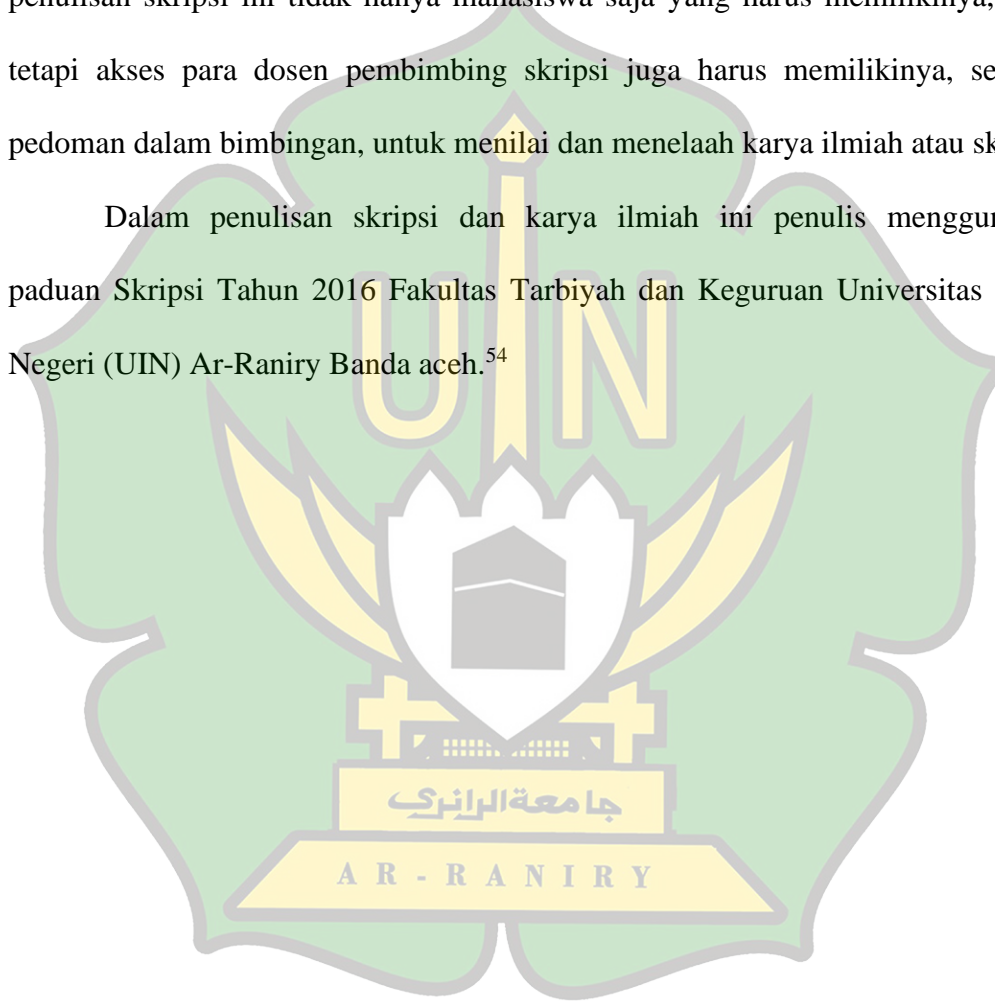
⁵² Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito,2018), h. 67-94.

⁵³ Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito,20019), h. 273.

F. Pedoman Penulisan

Sebelum seseorang menulis suatu karya ilmiah atau skripsi seharusnya mengetahui pedoman dalam penulisannya, agar suatu karya ilmiah atau skripsi yang ditulis terarah dan terstruktur dan tersusun dengan baik dan benar. Pedoman penulisan skripsi ini tidak hanya mahasiswa saja yang harus memilikinya, akan tetapi akses para dosen pembimbing skripsi juga harus memilikinya, sebagai pedoman dalam bimbingan, untuk menilai dan menelaah karya ilmiah atau skripsi.

Dalam penulisan skripsi dan karya ilmiah ini penulis menggunakan paduan Skripsi Tahun 2016 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh.⁵⁴



⁵⁴ Mujiburrahman. Dkk. *Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Panduan Akademik dan penulisan Skripsi*, (Banda Aceh, 2016), 118.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Tk islam Nur Aqidah Bertempat di desa Lhok Aman, jalan Blang Pidie-Tapak Tuan, Kecamatan Meukek, kabupaten Aceh Selatan. Sekolah TK Islam Nur Aqidah berdampingan dengan rumah-rumah warga, sekolah SD dan Mesjid warga Lhok Aman sehingga tempatnya strategis dan mudah di jangkau oleh banyak orang, keadaan fisik TK Islam Nur Akidah tergolong sekolah yang baik di karenakan memiliki bangunan sekolah sangat kokoh dan dengan luas tanah 20x20 meter. Dilengkapi dengan beberapa bangunan yaitu digunakan sebagai ruang kepala sekolah, ruang belajar, toilet dan tempat bermain. Sekolah TK islam Nur Akidah juga memiliki pagar, sehingga anak-anak mudah di pantau dan terhindar dari segala sesuatu yang tidak di inginkan.

TK Islam Nur Aqidah Memiliki 4 Kelas Yaitu (TK_A) Memiliki 2 kelas dan (TK_B) Memiliki 2 kelas yang disertakan dengan Tempat bermain dan Halaman yang cukup luas sehingga memudahkan anak untuk bermain. Dari jumlah keseluruhan anak yang berjumlah 88 orang diantaranya yaitu: 40 orang anak TK-A dan 48 orang anak TK B, dari penjelasan di atas maka dapat dilihat Jumlah tenaga pendidik dan jumlah murid pada TK Islam Nur Aqidah melalui tabel berikut:

Tabel 4.1 Murid TK-A dan TK-B TK Islam Nur Aqidah

No	Jumlah Murid	Jenis Kelamin		Jumlah Rombel	Jumlah Anak
		P	L		
1	TK-A	22	18	2	40
2	TK-B	21	27	2	48
	Jumlah Keseluruhan			4	88

Tabel 4.2 Nama-nama Pendidik dan Tenaga kependidikan Tk Islam Nur Aqidah

No	Nama	Jabatan	Pendidikan	Ket
1.	Hafnizar. Spd. Aud	Kepala Sekolah	S1 PAUD	Kepala Sekolah
2	Erlina Wati	Operator	SMA	Operator
3	Intan Gusrina	Guru	SMA	Guru
4	Rika Hermayani	Guru	SMA	Guru
5	Zulhijjah	Guru	D2 PGTK	Guru
6	Asmi harianti	Guru	S1 PGSD	Guru

Sumber Data : Dokumentasi Tk Islam Nur Aqidah

1. Sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana dalam suatu pendidikan adalah penunjang untuk mempermudah proses pembelajaran pada suatu sekolah. Dengan adanya fasilitas yang lengkap akan mempengaruhi keberhasilan program pendidikan pada TK Islam Nur Aqidah, Sarana dan Alat Permainanyang miliki pada TK tersebut Mencukupi dan dalam kondisi baik sehingga Memudahkan anak-anak dalam bermain sambil belajar.

Sarana dan prasaran pada Tk Islam Nur aqidah dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.3 Keadaan Sarana dan Prasarana pada Tk Islam Nur Aqidah

No	Nama	Jumlah	Keterangan
1	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2	Ruang Guru	1	Baik
2	Ruang Belajar	2	Baik
3	Kamar mandi/ Wc	1	Baik
4	Taman Bermain	1	Baik

5	Kran Air/ Tempat cuci tangan	4	Baik
6	Kursi Murid	53	Sangat Baik
7	Meja Guru	4	Baik
8	Kursi Guru	6	Baik

Sumber: Dokumentasi Tk Islam Nur Aqidah

Tabel 4.4 Keadaan Alat Permainan Outdoor Dan Indoor TK Islam Nur Aqidah

No	Nama Barang	Jumlah	Keadaan
Permainan Outdoor			
1	Perosotan	1	Baik
2	Ayunan Keranjang	1	Baik
3	Jungkitan	1	Baik
4	Tangga Pelangi	1	Baik
5	Bola Dunia	1	Baik
6	Ayunan Dorong	1	Baik
Permainan Indoor			
1	Puzzle	15	Baik
2	Balok	30	Baik
3	Mainan	40	Baik
4	Lambang Rambu Lalu Lintas	10	Baik

Sumber : Dokumen Tk Islam Nur Akidah

B. Deskripsi Pelaksanaan Dan Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada satu kelas dengan jumlah 15 orang anak yaitu sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan Media Ludo Animal Dalam Mengembangkan Kecerdasan Naturalis Anak usia 5-6 Tahun pada TK Islam Nur Aqidah Meukek, Aceh Selatan.

Pada pelaksanaan penelitian ini di hari pertama diberikannya Tes awal (*Pretest*) guna untuk melihat pemahaman anak tentang kecerdasan naturalis, kemudian Pada Hari Selanjutnya di berikan perlakuan (*treatment*) selama 4 hari dan di akhiri dengan pemberian (*posttest*) untuk melihat hasil perkembangan Kecerdasan Naturalis Pada anak yang di ukur dengan 7 indikator penelitian.

Berikut adalah jadwal penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada TK Islam Nur Aqidah Meukek Aceh Selatan, Pelaksanaan Penelitian ini dilakukan kurang lebih selama 6 hari yang dilaksanakan pada tanggal 22 september sampai dengan 28 september 2021.

Tabel 4.5 Jadwal Penelitian di TK Islam Nur Aqidah

No	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	Rabu / 22 September 2021	60 Menit	<i>Pretest</i>
2	Kamis / 23 September 2021	60 Menit	Treatment 1 Sesuai RPPH
3	Jum'at/ 24 September 2021	60 Menit	Treatment 2 Sesuai RPPH
4	Sabtu/ 25 September 2021	60 Menit	Treatment 3 Sesuai RPPH
5	Senin/ 27 September 2021	60 Menit	Treatment 4 Sesuai RPPH
6	Selasa/ 28 September 2021	60 Menit	<i>Posttest</i>

Melalui daftar jadwal penelitian di atas maka dapat dilihat Nilai *pre-test* dan *post-test* anak pada kelas eksperimen pada Tabel berikut:

Tabel 4.6 Daftar Nilai anak pada kelas eksperimen di TK Islam Nur Aqidah

No	Nama Anak	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
		Skor	Skor
1	MJ	4	11
2	RS	3	10
3	NW	4	12
4	KS	6	9
5	IK	8	12
6	AS	7	12
7	WF	6	12
8	AC	5	8
9	KC	5	7
10	AG	4	9
11	FR	3	4
12	MR	4	8
13	QZ	3	7
14	MK	5	11
15	RK	4	12

Jumlah	76	124
Jumlah Rata-Rata	5,0	8,2

Sumber Data: Hasil Penelitian diTk Islam Nur Aqidah. 2021

Berdasarkan dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen maka dapat dilihat hasil nilai rata-rata dari *pre-test* pada kelas eksperimen 5,0. Sedangkan dari hasil nilai *post-test* adalah 8,2.

C. Pengolahan dan Analisis Data

1. Analisis Data *Pre-test* pada Kelas Eksperimen

Berdasarkan dari data pre-tes di atas maka distribusi Frekuensi digunakan untuk nilai pre-test pada anak adalah sebagai berikut:

a) Menentukan Rentang

$$\begin{aligned} \text{Rentang} &= \text{Data Terbesar} - \text{Data Terkecil} \\ &= 8 - 3 \\ &= 5 \end{aligned}$$

b) Banyak Kelas Interval

$$\begin{aligned} \text{Banyak kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 15 \\ &= 1 + 3,3 (1,17) \end{aligned}$$

$$= 1 + 3,861$$

$$= 4,861 \quad (\text{Maka Diambil} = 5) \text{ di ambil atau di}$$

bulatkan menjadi 5 agar memudahkan peneliti dalam menghitung dan mencari

data distribusi frekuensi nilai pre-test pada kelas eksperimen dan banyak kelasnya adalah 5.

c) Menentukan panjang kelas interval

$$P = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}}$$

$$= \frac{5}{4}$$

= 1,25 (maka di ambil 1) di karenakan selisih nilai ataupun panjang kelas pada data distribusi frekuensi nilai pre – test kelas eksperimen adalah 1.

Tabel 4.7 Data Distribusi Frekuensi Nilai pre-test Kelas Eksperimen

Nilai Tes	Fi	Xi	Xi ²	Fi.Xi	Fi.Xi ²
3-4	8	3.5	12,25	28	98
5-6	5	5.5	30,25	27,5	151
7-8	2	7.5	56,25	15	112,5
9-10	0	9,5	90,25	0	0
11-12	0	11,5	132,25	0	0
Total	Σ15			70,5	361,5

Sumber Data: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan data di atas diperoleh rata-rata dan standar deviasi sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum Fi.Xi}{\sum Fi}$$

$$= \frac{70,5}{15}$$

$$= 4,7$$

$$S^2 = \frac{n(\sum fi.xi^2) - (\sum fi.xi)^2}{n(n-1)}$$

$$= \frac{15(361,5) - (70,5)^2}{15(15-1)}$$

$$= \frac{5.422,5 - 4.970,5}{210}$$

$$= \frac{452}{210}$$

$$= 2,15$$

$$= \sqrt{2,15}$$

$$S_1 = 1,4$$

Hasil dari perhitungan data di atas dapat diperoleh dengan nilai Rata-Rata $\bar{x}_1 = 4,7$ sedangkan standar deviasinya adalah $S^2 = 2,15$ dan simpangan baku S_1 adalah $= 1,4$

d). Uji Normalitas

Rumus untuk mencari normalitas sebaran di uji chi kuadrat adalah :

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Tabel 4.8 Pengolahan Uji Normalitas Sebaran Data Nilai Pretest Anak pada TK Islam Nur Aqidah

Kelas Interval	Frekuensi pengamatan(Oi)	Batas kelas	Z score	Batas Luas Daerah	Luas Daerah	Frekuensi Harapan (Ei)	Chi Kuadrat (X ²)
		2,5	-1,57	0,4418			
3-4	8				0,3861	5,7915	0,8421
		4,5	-0,14	0,0557			
5-6	5				0,4554	6,831	0,4907
		6,5	1,28	0,3997			
7-8	2				0,0969	1,4535	0,2019
		8,5	2,71	0,4966			
9-10	0				0,0034	0,051	0
		10,5	4,14	0,5000			
11-12	0				0	0	0
		12,5	5,57	0,5000			
Jumlah	15						1,5377

Keterangan :

$$\text{Batas kelas} = \text{Batas bawah} - 0,5 = 3 - 0,5 = 2,5$$

$$= \text{Batas atas} + 0,5 = 11 + 0,5 = 12,5$$

$$Z_{\text{score}} = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

$$= \frac{2,5 - 4,7}{1,4}$$

$$= \frac{-2,2}{1,4}$$

$$= -1,57$$

$$Z_{\text{score}} = \frac{(\text{rata-rata} - (\text{batas kelas}))}{\text{variansi}}$$

$$\text{Luas daerah} = (0,4418 - 0,0557) = 0,3861$$

$$\text{Frekuensi Harapan} = \text{luas daerah} \times n$$

$$\text{Frekuensi Harapan} = 0,3861 \times n = 5,7915$$

Berdasarkan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $dk = k-1$ ($5-1=4$), maka tabel dari chi kuadrat $\chi^2_{(0,05)(4)}$ diperoleh 9,488. Oleh karena itu χ^2 hitung ($1,5377$) $<$ χ^2 tabel ($9,488$), maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data pretest pada anak kelas B₂ di TK Islam Nur Aqidah adalah berdistribusi normal.

2). Analisis Data post-test pada kelas Eksperimen

Berdasarkan dari data post- test di atas maka distribusi Frekuensi pada anak adalah sebagai berikut :

a). Menentukan Rentang

$$\begin{aligned} \text{Rentang} &= \text{Data Terbesar} - \text{Data Terkecil} \\ &= 12 - 4 \\ &= 8 \end{aligned}$$

b). Banyak Kelas Interval

$$\begin{aligned} \text{Banyak kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 15 \\ &= 1 + 3,3(1,17) \\ &= 1 + 3,861 \\ &= 4,861 \end{aligned}$$

= (Maka Diambil = 5) di ambil atau di bulatkan menjadi 5 agar memudahkan peneliti dalam menghitung dan mencari data distribusi frekuensi nilai post-test pada kelas eksperimen dan banyak kelas nya adalah 5.

c.) Menentukan panjang kelas interval

$$P = \frac{\text{Rentang}}{\text{Batas Kelas}}$$

$$= \frac{8}{5}$$

= 1,6 (Di ambil 1) di karenakan selisih nilai ataupun panjang kelas pada data distribusi frekuensi nilai post –test kelas eksperimen adalah 1.

Tabel 4.9 Data Distribusi Frekuensi Nilai post-test Kelas Eksperimen

Nilai Tes	Fi	Xi	Xi ²	Fi.Xi	Fi.Xi ²
4-5	1	4,5	20,25	4,5	20,25
6-7	2	6,5	42,25	13	169
8-9	4	8,5	72,25	34	289
10-11	3	10,5	110,25	31,5	248,0625
12-13	5	12,5	156,25	62,5	781,25
Total	15			145,5	1.507,56

Sumber Data: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan data di atas diperoleh rata-rata dan standar deviasi post- tes sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum Fi.Xi}{\sum Fi}$$

$$= \frac{145,5}{15}$$

$$= 9,5$$

$$S^2 = \frac{n(\sum f_i \cdot x_i^2) - (\sum f_i \cdot x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$= \frac{15(1.507,56) - (145,5)^2}{15(15-1)}$$

$$= \frac{22.613,4 - 21.170,25}{210}$$

$$= \frac{1.443,15}{210}$$

$$= \sqrt{6,87}$$

$$S_1 = 2,62$$

Hasil dari perhitungan data di atas dapat diperoleh dengan nilai Rata-Rata $\bar{x}_1 = 9,5$ sedangkan standar deviasinya adalah $S^2 = 6,87$ dan simpangan baku S_1 adalah $= 2,62$.

e). Uji Normalitas

Rumus untuk mencari normalitas sebaran pada uji chi kuadrat post-test adalah sebagai berikut:

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Tabel 4.10 Pengolahan Uji Normalitas Sebaran Data Nilai Post-test Anak pada TK Islam Nur Aqidah

Kelas Interval	Frekuensi pengamatan(Oi)	Batas kelas	Z score	Batas Luas Daerah	Luas Daerah	Frekuensi Harapan (Ei)	Chi Kuadrat (X ²)
		3,5	-2,26	0,4881			
4-5	1				0,0524	0,786	0,0582
		5,5	-1,52	0,4357			
6-7	2				0,1593	2,3895	0,0634
		7,5	-0,76	0,2764			
8-9	4				0,2764	4,146	0,0051
		9,5	0	0			
10-11	3				0,2764	4,146	0,3167
		11,5	0,76	0,2764			
12-13	5				0,1593	2,3895	2,8519
		13,5	1,52	0,4357			
Jumlah	15						3,29

Keterangan :

$$\text{Batas kelas} = \text{Batas bawah} - 0,5 = 4 - 0,5 = 3,5$$

$$\text{Niai kelas atas} + 0,5 = 13,5$$

$$Z_{\text{score}} = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

$$= \frac{3,5 - 9,5}{2,62}$$

$$= \frac{-6}{2,62}$$

$$= -2,26$$

$$Z_{\text{score}} = \frac{(\text{rata-rata} - (\text{batas kelas}))}{\text{variansi}}$$

$$\text{Luas daerah} = (0,2764 - 0,4357) = -0,1593$$

Frekuensi Harapan = luas daerah x n

Frekuensi Harapan = $(0,0524 \times 15) = 0,786$

Berdasarkan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $dk = k-1$ ($15-1 = 14$), maka tabel dari chi kuadrat $\chi^2_{(0,05)(14)}$ diperoleh 23,685. Oleh karena itu $\chi^2_{\text{hitung}} (3,29) < \chi^2_{\text{tabel}} (9,488)$, maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data post-test pada anak kelas B₂ di TK Islam Nur Aqidah adalah berdistribusi normal.

Setelah di uji normalitas maka akan dilakukan uji t untuk mengetahui adanya pengaruh permainan media ludo *animal* dalam mengembangkan kecerdasan Naturalis pada anak usia 5-6 tahun pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Uji T (Untuk Melihat Peningkatan Permainan Media Ludo Animal)

No	Nama	skor perolehan		Gain (di) (Y-X)	Xd	Xd ²
		Pre-test (x)	post-test (y)			
1	MJ	4	11	7	2.2	4.84
2	RS	3	10	7	2.2	4.84
3	NW	4	12	8	3.2	10.24
4	KS	6	9	3	-1.8	3.24
5	IK	8	12	3	-1.8	3.24
6	AS	7	12	5	0.2	0.04
7	WF	6	12	6	1.2	1.44
8	AC	5	8	3	-1.8	3.24
9	KC	5	7	2	-2.8	7.84
10	AG	4	9	5	0.2	0.04

11	FR	3	4	1	-3.8	14.44
12	MR	4	8	4	-0.8	0.64
13	QZ	3	7	4	-0.8	0.64
14	MK	5	11	6	1.2	1.44
15	RK	4	12	8	3.2	10.24
Total				72		66.4

Keterangan :

Menghitung nilai rata-rata gain (d)

$$Md = \frac{72}{15}$$

$$Md = 4,8$$

Menentukan nilai t_{hitung} dengan menggunakan rumus :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

$$t = \frac{4,8}{\sqrt{\frac{66,4}{15(15-1)}}}$$

$$t = \frac{4,8}{\sqrt{\frac{66,4}{210}}}$$

$$t = \frac{4,8}{\sqrt{0,316}}$$

$$t = \frac{4,8}{0,56}$$

$$t = 8,57$$

d) Uji hipotesis

Setelah melakukan uji T maka akan dilakukan uji hipotesis guna untuk mengetahui apakah rumusan hipotesisnya diterima atau ditolak, pengaruh penggunaan media Ludo *Animal* dalam mengembangkan kecerdasan Naturalis anak usia 5-6 tahun di TK Islam Nur Aqidah Meukek Aceh Selatan.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan T_{hitung} (Uji-t) dengan menggunakan T_{tabel} menggunakan perolehan skor test awal (*pre-test*) dan skortes akhir (*post-test*). Hipotesis H_a diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sedangkan tolak H_o apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$.

Berdasarkan hasil hitung diperoleh $t_{hitung} = 8,57$ dari tabel taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $dk = n-1$ ($15-1=14$), maka nilai T_{tabel} diperoleh $t_{(0,05)(14)} = 1,76$ sehingga di peroleh $t_{hitung} = 8,57 > t_{tabel} = 1,76$.

D. Pembahasan

Penelitian dilakukan pada TK Islam Nur Aqidah, sampel yang digunakan dan diteliti pada penelitian ini terdiri dari 1 kelas yaitu kelas eksperimen. Dimana hasil pengamatan sebelumnya menjelaskan bahwa kecerdasan naturalis pada anak masih kurang berkembang dikarenakan masih banyak anak yang belum mampu mengenali, mengelompokkan, membedakan binatang berdasarkan karakteristik, ciri-ciri, belum mengetahui binatang

berbahaya atau tidak dan suka mengurung dan suka menangkap binatang-bintang kecil untuk dijakan hak milik dan mainannya.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan di TK Islam Nur Aqidah pada tahun ajaran 2020/2021 pada anak kelas B₂ peneliti telah melaksanakan proses pembelajaran untuk mengembangkan kecerdasan naturalis pada anak usia 5-6 tahun yaitu dengan menggunakan media ludo *animal*. Tes awal (*pre-test*) memiliki keseluruhan nilai rata-rata 5,2 dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Sedangkan pada nilai tes akhir (*post-test*) memiliki keseluruhan nilai rata-rata 8,2 yaitu dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa permainan Media Ludo *Animal* dapat mengembangkan kecerdasan Naturalis pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Nur Aqidah. Media ludo *animal* bisa dikatakan mampu mengembangkan kecerdasan Naturalis anak dikarenakan dilihat dari hasil tes awal yaitu sebelum diberikannya perlakuan memiliki nilai rendah sedangkan setelah diberikannya perlakuan (*post-tes*) memiliki nilai tinggi dan meningkat.

Maka berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan media ludo *animal* ini dikatakan berhasil dikarenakan dapat mengembangkan kecerdasan Naturalis pada anak usia 5-6 tahun pada TK Islam Nur Aqidah Meukek Aceh Selatan.

Menurut sriyanti, Dkk menyatakan bahwa pengembangan kecerdasan naturalis dapat dilakukan dengan cara: 1) mengenalkan benda yang ada di

alam sekitar rumah (seperti burung, serangga dan sebagainya). 2) Mintalah pada anak untuk menceritakan apa yang telah diketahuinya tentang alam. 3) Membawa hewan peliharaan langsung ke kelas dan anak di berikan tugas untuk menceritakan perilaku hewan tersebut sesuai dengan pengalamannya.⁵⁵

Kecerdasan naturalis sangat penting di ajarkan dan dikenalkan kepada anak dari usia dini agar anak lebih mengetahui berbagai hal dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam sekitarnya yaitu mengenal hewan, tumbuhan-tumbuhan dan lain sebagainya. Maka kecerdasan naturalis dapat dikembangkan melalui beberapa cara yaitu : guru mengajak anak menikmati alam terbuka, menyediakan buku/CD yang berkaitan dengan hewan dan tumbuhan, menciptakan permainan yang berhubungan dengan unsur alam, misalnya membandingkan bentuk buah-buahan, bunga ataupun dengan menebak suara binatang.⁵⁶

Maka kecerdasan Naturalis sangat penting dikembangkan untuk anak dari sejak dini agar anak lebih memahami dan mengenali alam sekitar, tumbuhan dan hewan. Media media Ludo Animal sangat cocok digunakan untuk mengembangkan kecerdasan Naturalis pada anak Usia Dini dikarenakan Melalui hal itu anak dapat dengan mudah berinteraksi dengan alam bebas dan anak mudah mengetahui berbagai hal tentang binatang yaitu

⁵⁵ Sriyanti Rahmatunnisa, Dkk . Upaya Mengembangkan kecerdasan Naturalis Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Berain pasir, *Yaa Bunayya Jurnal Pendidikan Anak usia Dini*, Vol 2, No 1, Mei 2018, h. 71

⁵⁶ Dadang Kadarusman, *Natural Intelligence Leadership*, (Depok: Penebar Swadaya Grub, 2018),H.16.

mengetahui binatang yang berbahaya/tidak, mengetahui habitat binatang, mengetahui hewan yang dilindungi dan tidak, mengetahui suara binatang dan sebagainya. Dengan adanya media ludo *Animal* anak lebih fokus dan lebih menarik perhatian di karenakan lebih bervariasi dari media biasanya.

Adapun hasil penelitian yang dilakukan di TK Islam Nur Aqidah sebelumnya menjelaskan berdasarkan perhitungan dari hasil *pre-test*, di peroleh nilai rata-rata $\bar{x}_1 = 4,7$ standar deviasi $S^2 = 2,15$ dan simpangan baku adalah $S_1 = 1,4$. Sedangkan perhitungan dari hasil *post-test*, diperoleh nilai rata-rata $\bar{x}_1 = 9,5$, standar deviasi $S^2 = 6,87$, dan simpangan baku $S_1 = 2,62$.

Dari hipotesis di atas maka memperoleh hasil penilaian observasi terhadap pengaruh Media Ludo *Animal* dalam mengembangkan kecerdasan Naturalis pada anak usia 5-6 tahun dapat dilihat dari nilai tes awal (*pre-test*) sebesar 4,8, sedangkan pada tes akhir (*post-test*) sebesar 8,2.

Tabel 4. 12 Nilai rata-rata hasil belajar anak pada tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) pada kelas eksperimen

No	Tahapan	Kelas eksperimen
1	<i>Pre-test</i>	5,0
2	<i>Post-test</i>	8,2

Sumber: Hasil observasi kegiatan anak, pada tahun 2021

Hasil dari analisis di atas pada proses pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa pengaruh media Ludo *Animal* dapat mengembangkan kecerdasan Naturalis Pada anak usia 5-6 tahun.

Diketahui bahwa media ludo *Animal* sangat mudah digunakan dan di sukai oleh banyak anak dikarnakan bentuknya bervariasi dan menarik

perhatian anak. Dengan adanya penelitian ini anak lebih mudah mengenali dan mengetahui binatang, anak tidak mudah menangkap dan mengurung binatang-binatang kecil untuk kesengannya dalam bermain, anak mengetahui suara dari binatang, manfaat dan bahayanya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (pre-test) tes awal anak mendapatkan nilai BB (7 orang), MB (5 orang), BSH (2 orang), dan BSB (1 orang). Sedangkan data post- test (tes akhir) yang mendapat nilai BB (1 orang), MB (2 orang), BSH (4 orang), dan BSB (8 orang).

Melalui pencapaian indikator yang telah di rancang maka keberhasilan anak membuktikan berkembang sesuai harapan (BSH). Dari hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa penggunaan media Ludo *Animal* dapat mengembangkan kecerdasan naturalis pada anak usia 5-6 tahun.

Maka hasil dari penelitian yang saya lakukan dapat diperoleh nilai rata-rata belajar anak pada tes awal (pre-test) 5,0 dan tes akhir (post-test) 8,2 dan dapat dikatakan penelitian ini berkembang dengan H_a diterima dan H_0 ditolak.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil analisis data yang telah dilakukan pada TK Islam Nur Aqidah Meukek Aceh Selatan dengan jumlah sampel 15 orang anak dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ludo *animal* dapat mengembangkan kecerdasan naturalis pada anak usia 5-6 tahun. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Berdasarkan perhitungan uji-t diperoleh t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} yaitu $= 8,57 > 1,76$ maka H_a di terima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan media ludo *animal* dapat mengembangkan kecerdasan naturalis pada anak usia 5-6 tahun.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil pelaksanaan penelitian maka ada beberapa saran yang ingin penulis kemukakan :

1. Penelitian selanjutnya dapat membuat berbagai media lain agar dapat mengembangkan kecerdasan naturalis pada anak.
2. Bagi guru diharapkan agar dapat menggunakan media ludo *Animal* dalam mengembangkan kecerdasan Naturalis pada anak usia 5-6 tahun.
3. Bagi kepala sekolah yang bertugas sebagai pengarah untuk para guru yang ada disekolah tersebut agar lebih memperhatikan pada saat proses belajar.

4. Mengajar yang diterapkan oleh seluruh guru. Jika ada kesalahan atau kekeliruan dalam penerapan pembelajaran agar dapat diperbaiki secepat mungkin. Dan diharapkan guru lebih kreatif dan bervariasi dalam penggunaan media dan melaksanakan pembelajaran agar anak didik tidak mudah bosan dan lebih tinggi tingkat keingin tahuannya dan tida dalam pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad,(2018). *Media pengajaran*. jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- AsfandiyarYudha Andi. (2009). *Kenapa guru harus kreatif ? Bandung : PT Mizan Pustaka*.
- Auliya dan Faizatul. (2019). “PeranOrang Tua dalam Mengembangkan Naturalistik Kecerdasan pada Anak Usia Dini”. *Kemajuan dalam Ilmu Sosial, Pendidikan dan Penelitian Humaniora*, vol 454.
- Dimiyanti Johni. (2013).*Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, Jakarta: Kencana.
- Eka Rahmawati Linda. (2018). upaya meningkatkan kecerdasan naturalis pada Anak Usia 4-5 tahun melalui penerapan *outdoor lerning* di PAUD Aisyiyah kasih ibu kecamatan Dukun Kabupaten Magelang “*skripsi*”, semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Fadlillah,dkk, (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, Cet.1Jakarta :Prenadamedia Grop.
- Faizatul faridy, *Mengapa Kamu Nak ?*, (2021) (*Deteksi Awal Permasalahan Tumbuh Kembang Anak Usia Dini dan Cara Penanganannya*), Jakarta: PT Elek Media Komputindo.
- Hambali Hilmi. (2016) “Eksplorasi Pembelajaran Tadabbur Alam dalam Meningkatkan kecerdasan Naturalis (*Naturalistik Intellegence*) Dan Spiritual (*spiritual Intellegence*) Siswa SMP Unismuh *Makassar*”. *jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar*, 5(1): 100.
- Hamzah Nur. (2015). *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. pontianak: IAIN Pontianak Press.
- Herwati,Yenni. (2020). “Pengaruh Permainan Ludo Adventur terhadap Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini”. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 416. DOI: 10.31004/Obsesi.v4i1. 358.
- Harfiani Rizka. (2021). *Intellijences Approach (Melejit Potensi Kecerdasan Anak Usia Dini)*,Medan: UMSU Press.
- Iftitah, Selfi lailiyatul. (2019).*Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini*, Pemekasan: Duta Media Publishing.

- Johani Dimiyati. (2013). *Metodelogi Penelitian pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, Jakarta: Kencana.
- Juniarti Yenti.(2015). “peningkatan kecerdasan naturalis melalui metode kunjungan lapangan (*Field Trip*) (Penelitian Tindakan dikelompok BPAUD Terpadu Bintuhan Bengkulu, 2015)”, *jurnal Pendidikan Usia Dini*, vol 9, edisi 2.
- Khoirun Nisa' & Zakiaturrosyidah. (2021) “Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Agama Islam Melalui Permainan Ludo Edukasi di SMPN 2 Perak Jombang”, *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, (1).
- Kadarusman Dadang, (2018). *Natural Intelligence Leadership*, (Depok: Penebar Swadaya Grub.
- Madyawati Lilis, (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa Anak. Kencana : Jakarta.*
- Maryanti Selfa, Dkk. (2019). “Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Melalui Metode Pembelajaran Outing Class pada kelompok B TK ASYIYAH X Kota Bengkulu”. *Jurnal Ilmiah Potensia*, vol 4(1).
- Mujiburrahman. Dkk. (2016). *Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Panduan Akademik dan penulisan Skripsi*, Banda Aceh.
- Monica Alya Widya dkk. (2019). *Pengembangan Media Evaluasi berupa permainan dona (ludo fauna) pada materi daur hidup hewan*, (<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/index>). Diakses Tanggal 17 juli 2020. Dari situs <https://jurnal.umj.ac.id>.
- Peraturan Menteri pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014
- Prima Aurelia. (2016). *Aneka Permainan Kreatif dan Edukatif Untuk Anak* Yogyakarta: Diva Pres.
- Pakpahan Pranto Dedek. (2021). *Kecerdasan Spiritual (SQ) dan Kecerdasan Intelektual (IQ) Dalam Moralitas Remaja Berpacaran Upaya Mewujudkan Manusia yang seutuhnya*. Kota Malang: CV Multimedia Edukasi.
- Prastowo Andi. (2019). *Analisis pembelajaran Tematik Terpadu*, Jakarta :Kencana.
- R.Hoerr, Thomas. (2007). *Buku Kerja Multiple Intelligences*. Bandung: PT mizan pustaka.
- Regina Nora.(2017). *120 Permainan Kreatifitas Untuk Menggali Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Wahana Totalita Publisher.

- Safira Rizki Ajeng, dkk. (2020). *Pembelajaran Sains dan Matematika Anak Usia Dini*, Gresik jawa timur: Caramedia Comunication.
- Sadiman, Arief S dkk. (2010). *Media pendidikan, pengertian pengembangan dan pemanfaatan*, jakarta: Penerbit Rajawali Pers.
- Selfi Iailiyatul Iftitah. (2019). *Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Pemekasan: Duta Media Publishing.
- Sriyanti Rahmatunnisa, Dkk. (2018). “Upaya Mengembangkan kecerdasan Naturalis Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain pasir”. *Yaa Bunayya Jurnal Pendidikan Anak usia Dini*. Vol 2, No 1.
- Savitri Maya Ivy.(2019)*Montessori for Multiple Intejiences*.Yogyakarta: PT BentangPustaka
- Sudjana. (2018). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana. (2019). *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*.Bandung : Alfabeta, Cet.19.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*.Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sulis Afrianti,dkk.(2018). “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo”. *Aulad: Jurnal on Early Childhood*, 1(1).
- Suryana, Dadan. (2016). *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana.
- Suyadi. (2015). *Teori pembelajaran Anak usia Dini dalam Kajian Neurologis*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Syamsuddin.dkk. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*,Bandung: RemajaRosdakarya.
- Sani Fathnur. (2018). *Metodologi Penelitian Farmasi Komunitas dan eksperimental*, yogyakarta : CV Budi utama.
- Thomas R.Hoerr. (2007). *Buku Kerja Multiple Intelligences*. Bandung: PT mizan pustaka.

Trianto. (2011). *Desaian pengembangan pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA& Anak Kelas Awal SD /MI*. Jakarta : Kencana.

Uswatun Hasanah Uswatun. (2020). *Pengantar Micro Teacing*. Yogyakarta : Deepublish.

Wibowo, Herry. (2019). *Dinamika Pendidikan Anak usia Dini*. Semarang Selatan: Alprin.

Yasbiati, dkk. (2017). “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Melalui Kegiatan Bercocok Tanam di BambiAL-Abror Kecamatan Mangkubumi kota Tasik Malaya, *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(2).

Yus Anita. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenada Media Grup.

Yusuf Muri , (2017). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: kencana.

Yasbiati, dkk (2019). *Alat Permainan Eduktif Untuk Anak Usia Dini*. Tasik Malaya: Ksatria Siliwangi.



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 6385/Un.08/FTK/Kp.07.6/01/2021

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
- : b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- : 2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
- : 3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
- : 4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
- : 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
- : 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
- : 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- : 8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- : 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
- : 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama islam negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
- : 11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** : Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 14 Desember 2020

MEMUTUSKAN

- PERTAMA** : **Menunjukkan Saudara :**
1. Zikra Hayati, M. Pd
2. Hijtiati, M. Pd.I
- Sebagai Pembimbing Pertama
Sebagai Pembimbing Kedua
- Untuk membimbing Skripsi
- Nama : Zuhaira
NIM : 160210060
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Penggunaan Media Ludo Animal dalam Mengembangkan Kecerdasan Naturalis pada Anak Usia 5-6 Tahun.
- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2020 No. 025.04.2.423925/2020 Tanggal 12 November 2019;
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2020/2021
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 06 Januari 2021

An. Rektor
Dekan,


Muslim Razali

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan;
2. Ketua Prodi PIAUD FTK;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Mahasiswa yang bersangkutan.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-10375/Un.08/FTK-I/TL.00/06/2021
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah TK Islam Nur Aqidah Meukek Aceh Selatan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **ZUHAIRA / 160210060**
Semester/Jurusan : **X / Pendidikan Islam Anak Usia Dini**
Alamat sekarang : **Jln Tgk nyak Arif Lr panjoe Darussalam Banda Acch**

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Penggunaan Media Ludo Animal Dalam Mengembangkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 5-6 Tahun**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 15 Juli 2021
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 13 Oktober
2021

Dr. M. Chalis, M.Ag.

AR - RANIRY



PEMERINTAH KABUPATEN ACEH SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

TK ISLAM NUR AQIDAH

Jln. TK. Gampong Lhok Aman-Meukek Kode pos 23754

SURAT KETERANGAN

Nomor : 12 /TK-INA/2021

Assalamua'alaikum Wr Wb.

Berdasarkan surat dari Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan Nomor surat B-10375/Un.08/FTL-I//TL.00/06/2021 yang bertanda tangan dibawah ini kepala sekolah TK Islam Nur Aqidah menerangkan bahwa :

Nama : **ZUHAIRA**
NIM : 160210060
Prodi/Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : XI
Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan

Yang tersebut diatas benar telah melakukan penelitian guna penyusunan skripsi dan telah dilaksanakan pada tanggal 22 september 2021 s.d tanggal 28 september 2021 dengan judul skripsi "**Penggunaan Media Ludo *Animal* Dalam Mengembangkan Kecerdasan Naturalis Pada Anak Usia 5-6 Tahun**"

Demikian surat ini disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lhok Aman, 05 Oktober 2021

Kepala Sekolah,

HAFNIZAR, S.Pd.AUD

NIP. 19780626 2006 042011





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651-7553020, Fax. 0651-7553020. Situs: www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-1079/ Un.08/Kp.PIAUD/6/2021
Lamp : 1 lembar
Hal : *Permohonan Validasi Ahli Materi*

Kepada Yth,
Ibu Dewi Fitriani, M.Ed

di-

Banda Aceh

Assalamualaikum wr. wb.
Dengan Hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswa, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk memvalidasi materi mahasiswa yang tersebut di bawah ini:

Nama : Zuhaira
NIM : 160210060
Judul Penelitian : Penggunaan Media Ludo Animal dalam Mengembangkan Kecerdasan Naturalis pada Anak Usia 5-6 Tahun
Kegiatan : Validasi Materi Pembelajaran

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami haturkan terima kasih.

Banda Aceh, 24 Juni 2021
Ketua Prodi PIAUD,



Jamaliah Hasballah



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh

Telp. 0651-7553020, Fax. 0651-7553020. Situs: www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-1080/ Un.08/Kp.PIAUD/6/2021

Lamp : 1 lembar

Hal : **Permohonan Uji Coba Pengembangan Media**

Kepada Yth,
Ibu Munawwarah, M.Pd

di-

Banda Aceh

Assalamualaikum wr. wb.

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk memvalidasi media mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Zuhaira
NIM : 160210060
Judul Penelitian : Penggunaan Media Ludo Animal dalam Mengembangkan Kecerdasan Naturalis pada Anak Usia 5-6 Tahun
Kegiatan : Validasi Media Pembelajaran

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami haturkan terima kasih.

Banda Aceh, 24 Juni 2021

Ketua Prodi PIAUD,



Jamalah Hasballah

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

PENGUNAAN MEDIA LUDO *ANIMAL* DALAM MENGENBANGKAN KECERDASAN NATURALIS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Nama Sekolah : TK Islam Nur Aqidah
Tema : Binatang
Kelompok/Semester : B/ Semester I
Kurikulum Acuan : Kurikulum K13
Penulis : Zuhaira
Nama Validator : Dewi Fitriani M.Ed
Pekerjaan Validator : Dosen

A. Petunjuk

Berikan tanda silang (X) pada nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut bapak/ibu

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian
I	FORMAT:	
	1. Sistem penomoran	1. Penomorannya tidak jelas 2. Sebagian besar sudah jelas 3. Seluruh penomorannya sudah jelas
	2. Pengaturan tata letak	1. Letaknya tidak teratur 2. Sebagian besar sudah teratur 3. Seluruhnya sudah teratur
	3. Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian ada yang sama 3. Seluruhnya sama
	4. Tampilan instrumen	1. Tidak menarik 2. Hanya beberapa bagian yang menarik 3. Seluruh bagian instrumen terlihat menarik
II	BAHASA:	

	5. Kebenaran tata bahasa	1. Tidak dapat dipahami 2. Sebagian dapat dipahami 3. Dapat dipahami dengan baik
	6. Kesederhanaan pada struktur kalimat	1. Tidak sederhana 2. Sebagian besar sederhana 3. Keseluruhannya menggunakan kalimat sederhana
	7. Kejelasan pengisian petunjuk instrumen	1. Tidak jelas 2. Ada sebagian yang jelas 3. Seluruhnya jelas
	8. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	1. Tidak baik 2. Cukup baik 3. Baik
III	KONTEN SUBSTANSI:	
	9. Kesesuaian antara aspek yang diamati dengan indikator dari variabel yang diteliti	1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai 3. Seluruhnya sesuai
	10. Kelengkapan jumlah indikator yang diambil	1. Tidak lengkap 2. Ada sebagian besar indikator yang diambil 3. Lengkap memuat seluruh indikator

C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum:

a. Lembar Pengamatan ini:

1. Kurang baik
2. Cukup baik
3. Baik
4. Baik Sekali

b. Lembar pengamatan ini:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu

D. Komentor dan Saran

Perbaiki minor pada bahasa dan penempatan



LEMBAR VALIDASI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK Islam Nur Aqidah

Tema : Binatang

Kelompok/Semester : B/

Kurikulum Acuan : K13

Penulis : Zuhaira

Nama Validator : Dewi Fitriani, M.Ed

Pekerjaan Validator : Dosen

A. Petunjuk

1. Saya memohon, kiranya Bapak/ibu memberikan penilaian dan saran-saran untuk merevisi RPPH yang saya susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, mohon Bapak/ibu memberikan tanda ceklisa (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penelaian Bapak/ibu.
3. Untuk revisi, Bapak/ibu dapat menuliskannya langsung pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah di sediakan.

B. Skala Penilaian

1. Berarti kurang
2. Berarti cukup
3. Berarti baik

No	Aspek Yang Diamati	Skala Penilaian		
		1	2	3
I	Indikator pencapaian kompetensi (IPK) indikator pencapaian kompetensi dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional.			✓
II	Tujuan Pembelajaran Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator cara perolehnya.			✓
III	Materi Pokok Materi yang diajarkan sesuai dengan KD dan KI	✓		
IV	Model Pembelajaran Model pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan.			✓
V	Sumber Belajar Sumber belajar sesuai dengan materi yang diajarkan.		✓	
VI	Media Media sesuai dengan pembelajaran.		✓	
VII	Langkah Kegiatan Pembelajaran Pembelajaran sesuai dengan memuat langkah-langkah sebagai berikut: - Ludo <i>Animal</i> yang digunakan dalam pembelajaran - Meminta anak untuk menceritakan pengalaman setelah melakukan <i>ludo Animal</i>		✓	
VIII	Waktu Kejelasan alokasi waktu setiap fase pembelajaran.		✓	
IX	Bahasa			
	1. Penggunaan bahasa yang baik dan benar sesuai dengan EYD.			✓
	2. Kesesuaian dengan sistem penskoran.			✓
	3. Kemudahan mencerita kriteria/indikator penilaian			✓
	4. Kesesuaian indikator dengan kemampuan anak			✓
	5. Pemeparan kriteria indikator yang logis			✓
	6. Penggunaan bahasa yang benar			✓
7. Kebenaran pemahaman indikator			✓	

PENILAIAN VALIDASI UMUM			
A	B	C	D

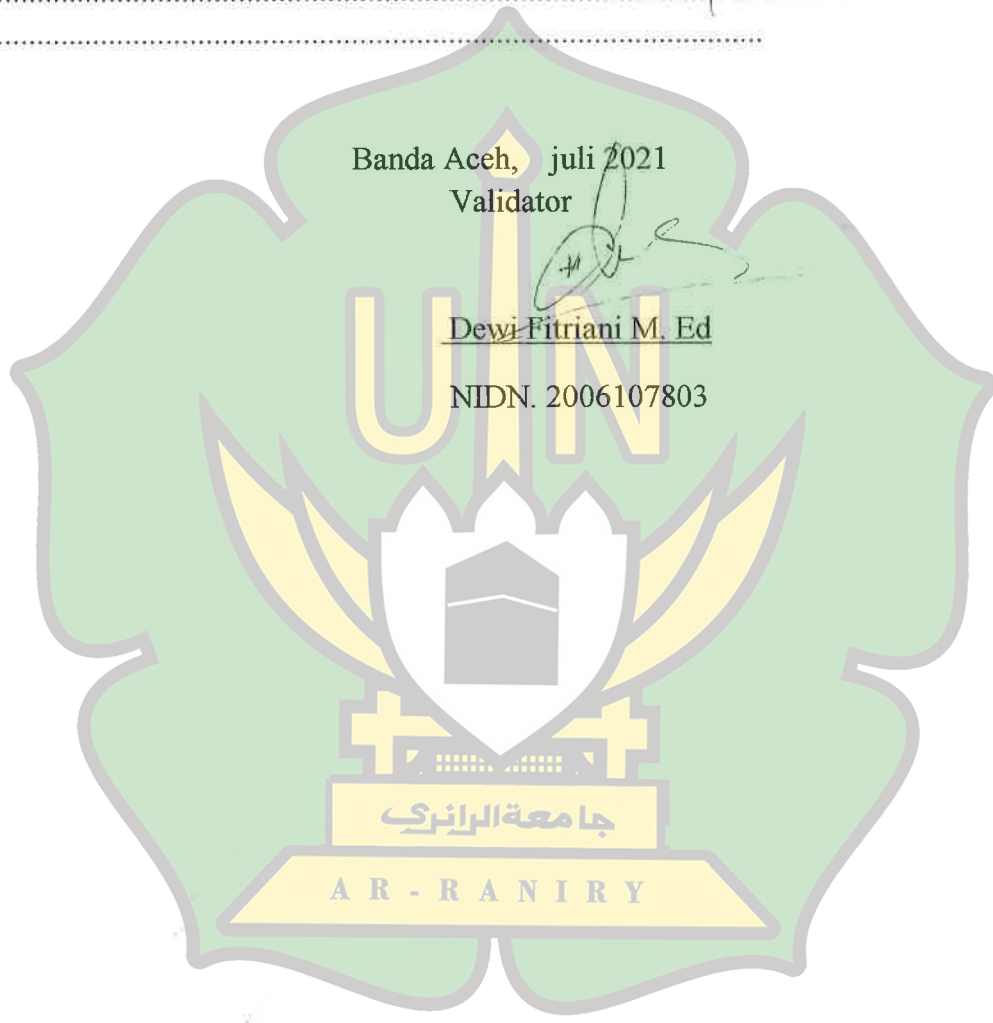
Keterangan :

A : Dapat digunakan tanpa revisi

- B : Dapat digunakan dengan revisi kecil
- C : Dapat digunakan dengan revisi besar
- D : Belum dapat digunakan

Saran

Perbaiki pada alokasi waktu, materi
Media & penyusunan KD ds materi, fi, &
penilaian



Lembar Validasi untuk Ahli Media

Judul Penelitian : Penggunaan Media Ludo *Animal* dalam Mengembangkan Kecerdasan

Naturalis Anak Usia 5-6 Tahun

Penulis : Zuhaira

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Ahli Materi : munawwarah, S.Pd. I, M.Pd.

Petunjuk:

1. Lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu ahli.
2. Jawaban diberikan pada kolom nilai validasi dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu:

Keterangan:

- | | |
|-------------------------------|------------------------|
| 1 : Sangat Tidak Setuju (STS) | 4 : Setuju (S) |
| 2 : Tidak Setuju (TS) | 5 : Sangat Setuju (SS) |
| 3 : Kurang Setuju (KS) | |

3. Komentar dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan.

A. Penilaian Media

No	Kriteria Penilaian media	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Media Mudah di buat dan digunakan			✓		
2	Media Ludo <i>Animal</i> memudahkan anak mengenali binatang dan habitatnya.				✓	
3	Media Ludo <i>Animal</i> ditampilkan dalam bentuk yang menarik perhatian anak usia 5-6 tahun				✓	
4	Media Ludo <i>Animal</i> mudah untuk dimainkan oleh anak usia 5-6 tahun				✓	

5.	Bahan yang digunakan tahan lama dan tidak mudah rusak				✓
6.	Bahan yang digunakan tidak tajam dan tidak membahayakan anak				✓
7.	Desain Media Ludo <i>Animal</i> tidak menggunakan teknik perancangan yang rumit			✓	
8.	Bahan mudah dicari dan didapatkan			✓	
9.	Media Ludo <i>Animal</i> berukuran besar dan jelas			✓	
10.	Perpaduan warna, estetika (keindahan) pada media menarik perhatian anak				✓
11.	Kriteria kesesuaian Media Ludo <i>Animal</i> dengan rpph				✓

B. Kesimpulan Validasi/ penilaian

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Permainan ular tangga dalam mengenal angka ini:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
- ② Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan

C. Saran :

- Media terlalu besar, & kecilkan lasi saja sesuai dg kebutuhan anak.

Banda Aceh, 13 Juli 2021

Ahli Media



Muawwarah, S.Pd.I, M.Pd

NIP : 199312092019032021

Lembar Validasi untuk Ahli Media

Judul Penelitian : Penggunaan Media Ludo *Animal* dalam Mengembangkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 5-6 Tahun

Penulis : Zuhaira

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Ahli Materi : Munawwarah, S.Pd.I, M.Pd

Petunjuk:

1. Lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu ahli.
2. Jawaban diberikan pada kolom nilai validasi dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu:

Keterangan:

- | | |
|-------------------------------|------------------------|
| 1 : Sangat Tidak Setuju (STS) | 4 : Setuju (S) |
| 2 : Tidak Setuju (TS) | 5 : Sangat Setuju (SS) |
| 3 : Kurang Setuju (KS) | |
3. Komentar dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan.

A. Penilaian Media

No	Kriteria Penilaian media	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Media Mudah di buat dan digunakan				✓	
2	Media Ludo <i>Animal</i> memudahkan anak mengenali binatang pada habitat, ciri-ciri, suara, siklus hidup, manfaat dan bahayanya.				✓	
3.	Media Ludo <i>Animal</i> ditampilkan dalam bentuk yang menarik perhatian anak usia 5-6 tahun				✓	
4.	Media Ludo <i>Animal</i> mudah untuk dimainkan oleh anak usia 5-6 tahun				✓	

5.	Bahan yang digunakan tahan lama dan tidak mudah rusak				✓	
6.	Bahan yang digunakan tidak tajam dan tidak membahayakan anak				✓	
7.	Desain Media Ludo <i>Animal</i> tidak menggunakan teknik perancangan yang rumit				✓	
8.	Bahan mudah dicari dan didapatkan			✓		
9.	Media Ludo <i>Animal</i> berukuran besar dan jelas			✓	✓	
10.	Perpaduan warna, estetika (keindahan) pada media menarik perhatian anak				✓	
11.	Kriteria kesesuaian Media Ludo <i>Animal</i> dengan rpph				✓	

B. Kesimpulan Validasi/ penilaian

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:


A. Permainan ular tangga dalam mengenal angka ini:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan

C. Saran :

Banda Aceh, 06 Juli 2021

Ahli Media


Munawwarah, S.Pd.I.M.Pd.

NIP : 19931209201932021

Lembar Observasi Penggunaan Media Ludo Animal dalam Mengembangkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Nur Aqidah Meukek Aceh Selatan

Kelas : kelompok B₂ (Usia 5-6 Tahun)

Hari/Tanggal :

Pengamat : Zuhaira

Pertemuan : *pre-test*

Berilah Tanda (√ /x) dalam kolom penilaian sesuai dengan keberhasilan anak pada tabel berikut

Ket :

- 1 = Belum Berkembang (BB)
- 2 = Mulai Berkembang (MB)
- 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

No	Nama Anak	Aspek yang ingin di capai												Nilai
		Anak mampu menjelaskan nama-nama binatang sesuai dengan pengalaman dan gambar yang dia minati				Anak mampu melafalkan ciri-ciri binatang sesuai dengan lemparan dadu pada media ludo <i>animal</i>				anak mampu menyebutkan bagian-bagian dari binatang yang dia minati				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Mirja		√			√				√				4
2	Raisa	√				√				√				3
3	Najwa	√				√					√			4
4	Kayysa		√				√				√			6
5	Ikram			√				√				√		8
6	Asyraf			√			√					√		7
7	Wafiq		√				√				√			6
8	Aca		√			√					√			5

9	Kaici		√			√				√			5
10	Anggun	√					√			√			4
11	Feri	√				√				√			3
12	Maira	√					√			√			4
13	Qazi	√				√				√			3
14	Mika		√								√		5
15	Riski		√			√				√			4
Jumlah													76

Meukek, september, 2021

Zuhaira

Nim : 160210060



Lembar Observasi Penggunaan Media Ludo Animal dalam Mengembangkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Nur Aqidah Meukek Aceh Selatan

Kelas : kelompok B₂ (Usia 5-6 Tahun)

Hari/Tanggal :

Pengamat : Zuhaira

Pertemuan : *post-test*

Berilah Tanda (√ / x) dalam kolom penilaian sesuai dengan keberhasilan anak pada tabel berikut

- Ket :
- 1 = Belum Berkembang (BB)
 - 2 = Mulai Berkembang (MB)
 - 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
 - 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

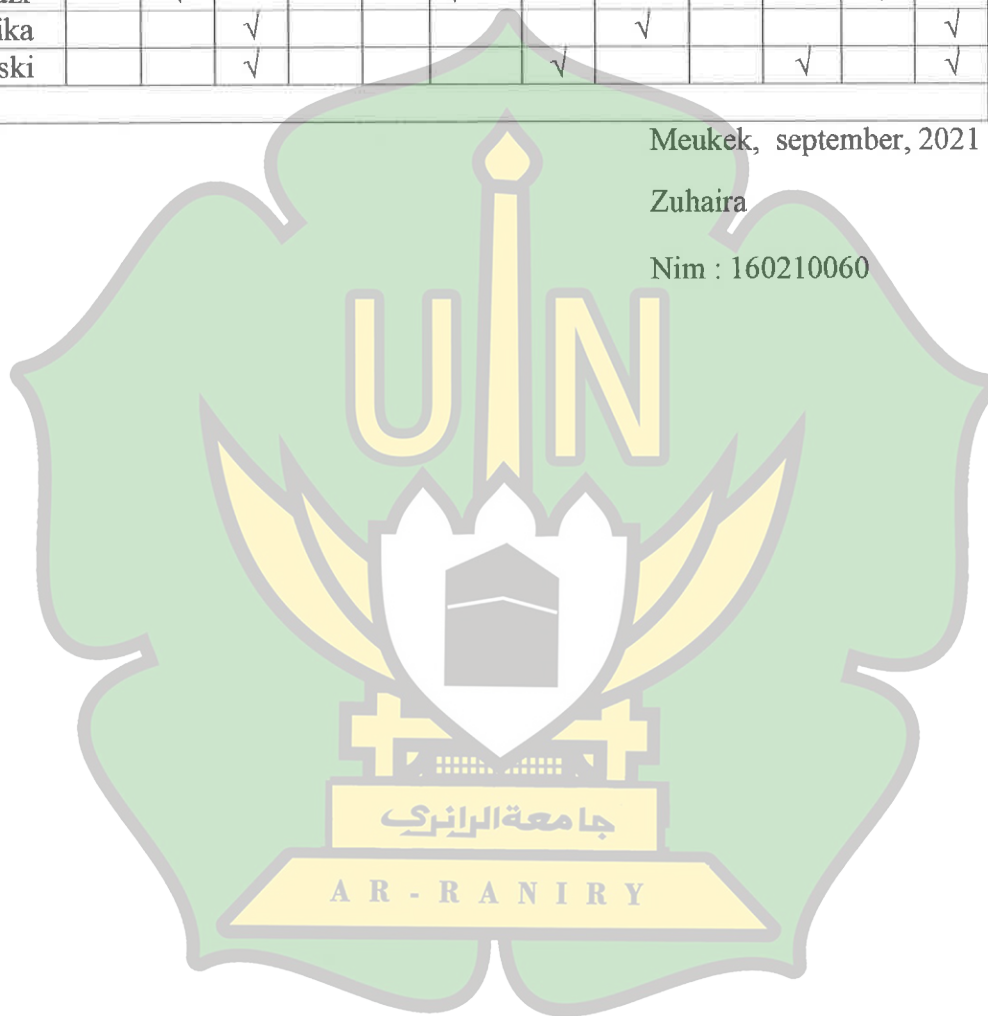
No	Nama Anak	Aspek yang ingin di capai												Nilai
		Anak mampu menjelaskan nama-nama binatang sesuai dengan pengalaman dan gambar yang dia minati				Anak mampu melafalkan ciri-ciri binatang di sesuai dengan lemparan dadu pada media ludo <i>animal</i>				anak mampu menyebutkan bagian-bagian dari binatang yang dia minati				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Mirja				√				√			√		11
2	Raisa			√				√					√	10
3	Najwa				√				√				√	12
4	Kayysa			√				√				√		9
5	Ikram				√				√				√	12
6	Asyraf				√				√				√	12
7	Wafiq				√				√				√	12

8	Aca			√				√			√			8
9	Kaici			√			√				√			7
10	Anggun			√				√				√		9
11	Feri		√			√				√				4
12	Maira			√			√					√		8
13	Qazi		√				√					√		7
14	Mika			√					√				√	11
15	Riski			√				√			√		√	12
Jumlah														124

Meukek, september, 2021

Zuhaira

Nim : 160210060



No	Indikator	Keterangan	Kreteria	
1	Anak mampu mengenali dan menjelaskan nam-nama binatang sesuai dengan pengalamannya	1 Anak belum mampu mengenali dan menjelaskan nama-nama binatang sesuai dengan pengalamannya	BB	1
		2 Anak mulai mampu mengenali dan menjelaskan nama-nama binatang sesuai dengan pengalamannya	MB	2
		3 Anak mampu mengenali dan menjelaskan nama-nama binatang sesuai dengan pengalamannya	BSH	3
		4 Anak belum mampu mengenali dan menjelaskan nama-nama binatang sesuai dengan pengalamannya	BSB	4
2	Anak dapat melafalkan ciri-ciri dari binatang	1 Anak belum mampu melafalkan ciri-ciri dari binatang	BB	1
		2 Anak mulai mampu melafalkan ciri-ciri dari binatang	MB	2
		3 Anak mampu melafalkan ciri-ciri dari binatang	BSH	3
		4 Anak sudah mampu melafalkan ciri-ciri dari binatang	BSB	4
3	Anak mampu menyebutkan bagian-bagian dari binatang	1. Anak belum mampu menyebutkan bagian-bagian dari gambar binatang yang ada pada media ludo <i>Animal</i>	BB	1
		2 Anak belum mampu menyebutkan 2 bagian-bagian dari gambar binatang yang ada pada media ludo <i>Animal</i>	MB	2
		3 Anak belum mampu menyebutkan 3 bagian-bagian dari gambar binatang yang ada pada media ludo <i>Animal</i>	BSH	3
		4 Anak belum mampu menyebutkan 4 bagian-bagian dari gambar binatang yang ada pada media ludo <i>Animal</i>	BSB	4

Meukek, September , 2021

Peneliti

Zuhaira

Nim : 160210060

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN

(RPPM)

Nama Sekolah : TK Islam Nur Aqidah Meukek Aceh Selatan
Semester/Bulan/Minggu : 01/ 09/ 02
Tema/ sub tema : Binatang/ Binatang Air, darat, Udara
KD :1.1, 1.2, 4.2, 4.3, 2.1, 2.2, 3.3, 3.6, 2.5, 2.6, 2.7, 2.12, 3.10, 4.10, 4.15
Kelompok : B (5-6 Tahun)

Sub Tema	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
Binatang yang hidup di Air, darat dan udara.	<ol style="list-style-type: none">1. Memberi salam2. Doa sebelum dan sesudah belajar3. Doa untuk kedua ibu dan bapak4. Mengenal doa sehari-hari, dan surah pendek5. Menaati peraturan6. Mengenal macam-macam Binatang7. Mencuci tangan sebelum dan sesudah melakukan sesuatu8. Menyanyikan lagu sesuai tema dan lainnya.9. Menceritakan kembali pengalaman yang telah didapat oleh anak10. Doa pulang dan salam	<ol style="list-style-type: none">1. Berdiskusi dan menjelaskan tentang macam-macam binatang yang ada pada media Ludo <i>animal</i>2. Anak mampu menyebutkan nama-nama binatang yang ada pada media ludo <i>animal</i>3. Mengasikkan suara binatang4. Mewarnai gambar binatang5. Kolase gambar hewan6. Menggunting sesuai pola gambar binatang7. Menunjukkan gambar bagian Binatang dengan nama bagianya8. Menarik garis putus-putus9. Melengkapi nama Binatang sesuai gambar10. Mengetahui nama, habitat dan bagian binatang dengan menggunakan media ludo <i>Animal</i>11. Bermain tebak gambar binatang12. Mengurutkan gambar dari yang terkecil sampai yang terbesar

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN

(RPPM)

Nama Sekolah : TK Islam Nur Aqidah Meukek Aceh Selatan
Semester/Bulan/Minggu :
Tema/ sub tema : Binatang/ Binatang Air, darat, Udara
KD :1.1, 1.2, 4.2, 4.3, 2.1, 2.2, 3.3, 3.6, 2.5, 2.6, 2.7, 2.12, 3.10, 4.10, 4.15
Kelompok : B (5-6 Tahun)

Sub Tema	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
Binatang yang hidup di Air, darat dan udara.	<ol style="list-style-type: none">1. Memberi salam2. Doa sebelum dan sesudah belajar3. Doa untuk kedua ibu dan bapak4. Mengenal doa sehari-hari, dan surah pendek5. Menaati peraturan6. Mengenal macam-macam Binatang7. Mencuci tangan sebelum dan sesudah melakukan sesuatu8. Menyanyikan lagu sesuai tema dan lainnya.9. Menceritakan kembali pengalaman yang telah didapat oleh anak10. Doa pulang dan salam	<ol style="list-style-type: none">1. Berdiskusi dan menjelaskan tentang macam-macam binatang yang ada pada media Ludo <i>animal</i>2. Anak mampu menyebutkan nama-nama binatang yang ada pada media ludo <i>animal</i>3. Mengasikkan suara binatang4. Mewarnai gambar binatang5. Kolase gambar hewan6. Menggunting sesuai pola gambar binatang7. Menunjukkan gambar bagian Binatang dengan nama bagianya8. Menarik garis putus-putus9. Melengkapi nama Binatang sesuai gambar10. Mengetahui nama, habitat dan bagian binatang dengan menggunakan media ludo <i>Animal</i>11. Bermain tebak gambar binatang12. Mengurutkan gambar dari yang terkecil sampai yang terbesar

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK ISLAM NUR AQIDAH MEUKEK ACEH SELATAN

Tema/Sub Tema : Binatang/Binatang di Air
 Sub-sub Tema : Macam-macam binatang di air
 Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
 Semester/Minggu : 01 / 02
 Kegiatan main di : Kelompok
 Pertemuan : 1 (*preless*)

A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti (KD)
1.	Menerima ajaran agama yang dianutnya
2.	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan teman
3.	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi seni budaya dirumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa, meraba): mengumpulkan informasi, menalar, mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4.	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif serta mencerminkan perilaku anak berahklak mulia.

B. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NILAI AGAMA DAN MORAL	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaan-Nya	1.1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaan-Nya dengan melihat lingkungan sekitar
	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	1.2.1 Mampu menjaga lingkungan di sekitar dan melindungi binatang yaitu dengan cara tidak membunuh binatang sembarangan.
FISIK MOTORIK	4.3 menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	4.3.1 Anak mampu menunjukkan gambar binatang yang ia minati
KOGNITIF	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk,	3.6.1 Anak mampu menjelaskan nama binatang

	ukuran, pola sifat, suara tersktur fungsi dan ciri-ciri lainnya	di air melalui gambar yang ia minati sesuai dengan pengalaman anak.
SOSIAL EMOSIONAL	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengarkan ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan	2.7.1 Mampu menunggu giliran mengambil pensil cat dan pola gambar hewan
BAHASA	3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	3.10.1 mendengarkan ketika guru menjelaskan.
	4.10 menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	4.10.1 melakukan komunikasi yang baik dengan guru dan tema
SENI	4.15 Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1 menampilkan seni dalam bentuk gambar dan lainnya

C. Materi Kegiatan

1. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar
2. Bernyanyi
3. Murajaah beberapa surah-surah pendek pilihan
4. Mengenali macam-macam binatang di Air
5. Melafalkan nama binatang di air melalui gambar yang ia minati
6. Bermain game tebak gambar binatang
7. Bernyanyi sebelum membaca doa makan
8. Makan dan istirahat
9. Bertanya tentang kegiatan yang telah dilakukan selama proses pembelajaran
10. Membaca doa kepada kedua orangtua
11. Bernyanyi dan membaca doa penutup belajar

D. Tujuan Pembelajaran

1. anak dapat menghargai ciptaan-Nya yaitu lingkungan sekitar
2. anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu tentang binatang di Air
3. anak dapat melafalkan nama binatang di air sesuai dengan gambar yang dia minati
4. anak dapat menghasilkan berbagai karya
5. anak dapat bergaul dengan teman bermainnya

6. anak sabar menunggu giliran serta dapat mengendalikan emosinya

7. anak mampu melakukan kegiatan main sesuai dengan kegiatan yang di berikan oleh gurunya


a. Media yang digunakan : Media ludo *Animal*

b. Alat : Pensil warna, pola gambar binatang di air.

c. Model Pembelajaran : Kelompok

1. Langkah-Langkah Kegiatan

Tahap Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	<ul style="list-style-type: none">- Memberi salam dan membaca doa- Menanyakan kabar anak- Guru mengajak anak membaca surah-surah pendek- Tanya jawab mengenai pembelajaran kemarin- Mendorong anak untuk bertanya- Guru membagi kelompok-kelompok bermain- Guru memberitahu aturan bermain <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none">- guru memperlihatkan gambar binatang (mengamati)- guru menjelaskan macam-macam binatang- guru memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya (mencoba)- guru bertanya kepada anak tentang macam-macam binatang (menanyakan)- guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/ menggali informasi tentang pertanyaan yang diberikan oleh guru (menalar/menggali informasi)- guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpul- guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok (menyimpulkan informasi)	30 Menit
Kegiatan Inti	08.00-09.30	<ul style="list-style-type: none">- guru membagikan kelompok anak menjadi tiga	60 Menit

		<p>kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktifitas main yang berbeda-beda secara bergantian</p> <p>a. Aktifitas main 1: Anak mampu menjelaskan nama-nama binatang di air melalui gambar yang ia minati sesuai dengan pengalamannya</p> <p>b. Aktifitas main : Bermain game tebak gambar binatang di air</p> <p>c. Aktifitas main : kolase gambar ikan</p>  <p>d. Aktifitas Pengaman: menjelaskan mengenai binatang sesuai pengalaman anak.</p> <p>Akan tetapi kegiatan ini hanya digunakan apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan aktifitas main lebih cepat dari pada temannya. Sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan aktifitas pengaman.</p>	
Istirahat	09.30-10.00	<ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas dan sesuai kemauwan anak 	30 Menit
Kegiatan Penutup	10.00-10.30	<p>Recalling</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merapikan mainan - Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain <p>Kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan - Penguatan pengetahuan yang didapat oleh anak (mengkomunikasikan) 	30 Menit

Penanaman Nilai Karakter

- Menceritakan pengalaman saat bermain
- Mengajak anak bersyukur karena telah dapat bermain dengan menyenangkan
- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, dan kegiatan apa yang paling disenangi oleh anak
- Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain (**mandiri**)
- Tanamkan kepada anak untuk membiasakan diri bersikap dan berkata dengan baik (**hormat dan sopan santun**)
- Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (**kerja keras**)
- Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (**Disiplin**)
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- Kegiatan penenangan berupa:
Bernyanyi
Berdoa
- Salam

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

2. Format Penilaian Harian

Kegiatan Inti (KI)	Kompetensi yang di capai	BB*	MB*	BSH*	BSB*
Sikap Spiritual	Terbiasa mengucapkan salam				
	Terbiasa membaca doa belajar (sebelum dan sesudah), doa belajar, dan doa kedua orang tua				
	Terbiasa menggunakan kata Alhamdulillah, subhanallah, astagfirullah, dan Allahu Akbar				
	Mengenal Binatang ciptaan Allah.				
Sikap Sosial	2.1 Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap hidup sehat 2.2 memiliki prilaku yang mencerminkan sikap ingin tau 2.5. memiliki prilaku yang mencerminkan sikap percaya diri 2.6. memiliki prilaku yang mencerminkan sikap yang taat terhadap aturan sehari-hari atau melatih kedisiplinan 2.7. memiliki prilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih 2.12. memiliki prilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab. Mampu menggunakan kata-kata :tolong, terima kasih, dan minta maaf pada setiap kesempatan yang tepat.				
	Pengetahuan	Mengetahui bahwa binatang adalah makhluk ciptaan Allah Menebak gambar binatang.			
Ketrampilan	Menyajikan karya sederhana yaitu Anak mampu mengkolase gambar ikan sesuai dengan warna yang dia minati.				

***) catatlah nama anak yang masuk dalam criteria ini**
Jumlah peserta Didik = 15 orang anak

Meukek, 22, September 2021

Mengetahui,

Guru kelas



(Rika Hermayani)

Nip:

Peneliti



(Zuhaira)

Nim (160210060)



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK ISLAM NUR AQIDAH MEUKEK ACEH SELATAN

Tema/Sub Tema : Binatang/ Binatang di Air

Sub-sub tema : Semua binatang di air

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

Semester/Minggu : 1/02

Kegiatan main di : Kelompok

Pertemuan : 2 (*Treatment pertama*)

A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti (KD)
1.	Menerima ajaran agama yang dianutnya
2.	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan teman.
3.	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi seni budaya dirumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa, meraba): mengumpulkan informasi, menalar, mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4.	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NILAI AGAMA DAN MORAL	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaan-Nya	1.1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaan-Nya dengan melihat lingkungan sekitar
	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	1.2.1 Mampu menjaga lingkungan di sekitar dan melindungi binatang yaitu dengan cara tidak membunuh binatang sembarangan.

FISIK MOTORIK	3.3 Mengenal anggota tubuh fungsi dan gerakannya, untuk pengembangan motorik halus dan kasar	3.31 Mampu melompat pada gambar binatang yang dia minati pada media ludo <i>animal</i>
KOGNITIF	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola sifat, suara tekstur fungsi dan ciri-ciri lainnya)	3.6.1 Anak mampu melafalkan ciri-ciri binatang di air sesuai dengan pelemparan anak dadu pada media Ludo <i>Animal</i>
SOSIAL EMOSIONAL	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengarkan ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan	2.7.1 Mampu menunggu giliran untuk menaiki media ludo <i>animal</i>
BAHASA	3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	3.10.1 mendengarkan ketika guru menjelaskan
	4.10 menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	4.10.1 melakukan komunikasi yang baik dengan guru dan teman
SENI	4.15 Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1 menampilkan seni dalam bentuk gambar dan lainnya

C. Materi pembelajaran

1. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar
2. Bernyanyi
3. Murajaah beberapa surah-surah pendek pilihan
4. Menjelaskan ciri-ciri binatang di air sesuai dengan gambar yang dia minati pada media Ludo *Animal*
5. Bernyanyi tentang binatang Air
6. Mengurutkan ukuran dari yang terkecil sampai terbesar
7. Menebalkan garis putus-putus dari gambar binatang di air
8. Bernyanyi sebelum membaca doa makan
9. Makan dan istirahat
10. Bertanya tentang kegiatan yang telah dilakukan selama proses pembelajaran
11. Membaca doa kepada kedua orangtua
12. Bernyanyi dan membaca doa penutup belajar

D. Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat menghargai ciptaan-Nya yaitu lingkungan sekitar
 2. Anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu tentang binatang di Air
 3. Anak dapat mengingat kembali nama-nama binatang di air
 4. Anak dapat menghasilkan berbagai karya
 5. Anak dapat bergaul dengan teman bermainnya
 6. Anak sabar menunggu giliran serta dapat mengendalikan emosinya
 7. Anak mampu melakukan kegiatan main sesuai dengan kegiatan yang di berikan oleh gurunya
- a. Media yang digunakan : Media Ludo *Animal*
- b. Alat : Pensil, kertas origami, pola gambar binatang.
- c. Model Pembelajaran : Kelompok

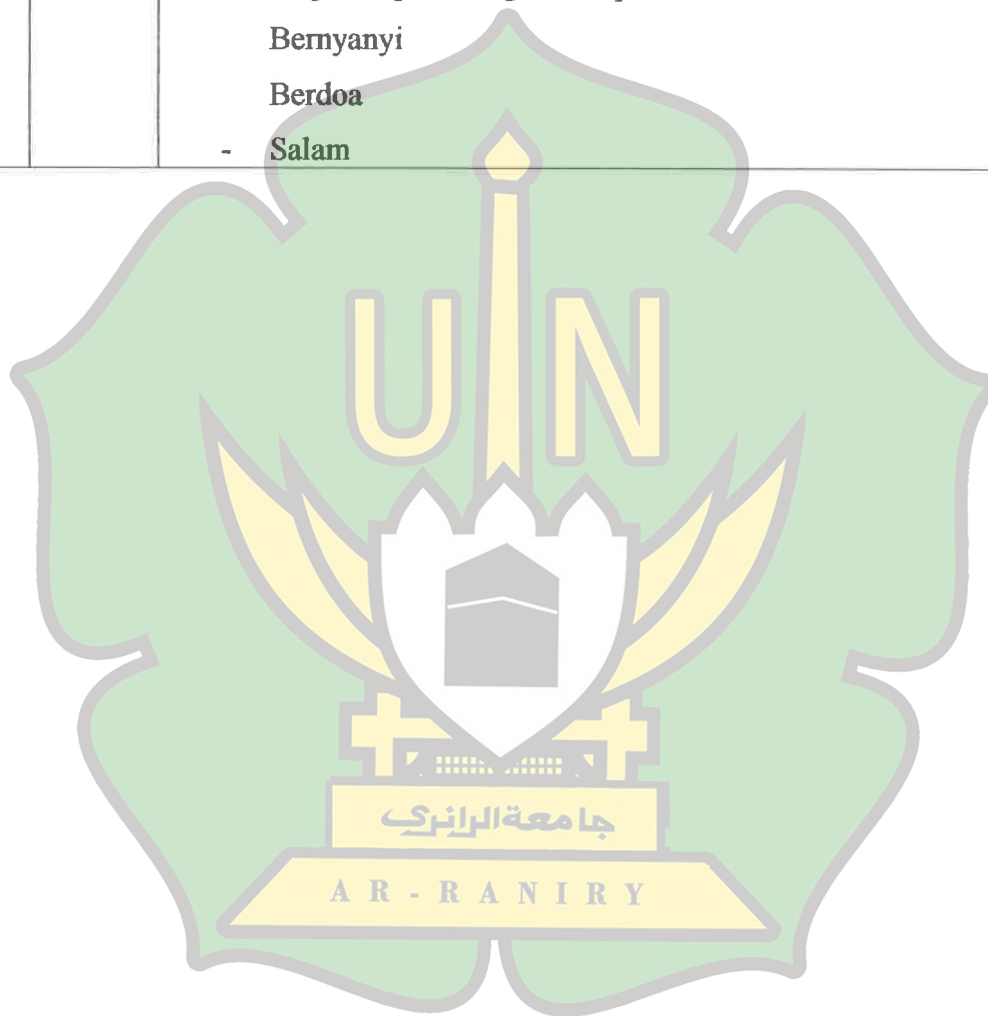
1. langkah-langkah kegiatan

Tahap Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	<ul style="list-style-type: none"> - Memberi salam dan membaca doa - Menanyakan kabar anak - Guru mengajak anak membaca surah-surah pendek - Tanya jawab mengenai pembelajaran kemarin - Mendorong anak untuk bertanya - Guru membagi kelompok-kelompok bermain - Guru memberitahu aturan bermain <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - guru memperlihatkan gambar binatang (mengamati) - guru menjelaskan nama-nama binatang yang ada pada Medi Ludo <i>Animal</i> - guru memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya 	30 Menit

		<p>(mencoba)</p> <ul style="list-style-type: none"> - guru bertanya kepada anak tentang nam-nama binatang yang ada pada media Ludo <i>Animal</i> (menanyakan) - guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/ menggali informasi tentang pertanyaan yang diberikan oleh guru (menalar/menggali informasi) - guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpul - guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok <p>(menyimpulkan informasi)</p>	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	<ul style="list-style-type: none"> - guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - guru membagikan kelompok anak menjadi tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktifitas main yang berbeda-beda secara bergantian <p>a. Aktifitas main 1: Anak melafalkan ciri-ciri binatang di air sesuai dengan gambar yang ia minati dengan cara anak menaiki media ludo <i>animal</i></p> <div data-bbox="603 1182 1050 1415" data-label="Image"> </div> <p>b. Aktifitas main 2: Menyambung garis putus-putu</p> <div data-bbox="651 1662 1056 1863" data-label="Image"> </div>	60 Menit

		<p>ukuran gambar dari kecil sampai besar.</p> <p>d. Kegiatan Pengaman : Mewarnai gambar gurita.</p> <p>Akan tetapi kegiatan ini hanya digunakan apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan aktifitas main lebih cepat dari pada temannya. Sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan aktifitas pengaman.</p>	
Istirahat	09.30-10.00	<ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas dan sesuai kemauan anak 	30 Menit
Kegiatan Penutup	10.00-10.30	<p>Recalling</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merapikan mainan - Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain <p>Kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan - Penguatan pengetahuan yang didapat oleh anak (mengkomunikasikan) <p>Penanaman Nilai Karakter</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menceritakan pengalaman saat bermain - Mengajak anak bersyukur karena telah dapat bermain dengan menyenangkan - Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, dan kegiatan apa yang paling disenangi oleh anak - Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain (mandiri) - Tanamkan kepada anak untuk membiasakan diri bersikap dan berkata dengan baik (hormat dan sopan santun) - Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan 	30 Menit

		<p>santun)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (kerja keras) - Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (Disiplin) - Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini - Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari - Kegiatan penenangan berupa: Bernyanyi Berdoa - Salam 	
--	--	--	--



1. Format Penilaian Harian

Kegiatan Inti (KI)	Kompetensi yang di capai	BB*	MB*	BSH*	BSB*
Sikap Spiritual	Terbiasa mengucapkan salam				
	Terbiasa membaca doa sehari-hari				
	Terbiasa menggunakan kata Alhamdulillah, subhanallah, astagfirullah, dan Allahu Akbar				
	Mengenal Binatang ciptaan Allah.				
Sikap Sosial	Mampu menggunakan kata-kata tolong, terima kasih, dan minta maaf pada setiap kesempatan yang tepat				
Pengetahuan	Mengetahui bahwa binatang adalah makhluk ciptaan Allah				
Ketrampilan	Mampu melafalkan ciri-ciri binatang di air sesuai dengan pelemparan anak dadu pada media ludo <i>animal</i>				
	Mengurutkan gambar binatang dari yang terkecil sampai yang terbesar				

*) catatlah nama anak yang masuk dalam criteria ini
 Jumlah peserta Didik = 15 orang anak

جامعة الرانيري
 A R - R A N I R Y

Meukek, 23 September 2021

Mengetahui,

Guru kelas



(Rika Hermayani)

Nip:

Peneliti



(Zuhaira)

Nim (160210060)

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK ISLAM NUR AQIDAH MEUKEK ACEH SELATAN

Tema/Sub Tema : Binatang/macam-macam binatang di darat
Sub-sub Tema : Semua binatang di darat
Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
Semester/Minggu : 1/07
Kegiatan main di : Kelompok
Pertemuan : 3 (Treatment kedua)

A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti (KD)
1.	Menerima ajaran agama yang dianutnya
2.	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan teman
3.	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi seni budaya dirumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa, meraba): mengumpulkan informasi, menalar, mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4.	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NILAI AGAMA DAN MORAL	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaan-Nya	1.1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaan-Nya dengan melihat lingkungan sekitar
	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	1.2.1 Mampu menjaga lingkungan rumah supaya bersih dan rapi

FISIK MOTORIK	4.3 menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	4.3.1 anak mampu melompat sesuai gambar Pada media Ludo <i>animal</i> 4.3.2 menempelkan kapas pada gambar domba
KOGNITIF	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama,warna, bentuk, ukuran, pola sifat, suara tersktur fungsi dan ciri-ciri lain	3.6.1 Mampu membedakan binatang berdasarkan habitatnya 3.6.2 mampu menghasilkan suara binatang
SOSIAL EMOSIONAL	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengarkan ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan	2.7.1 Mampu menunggu giliran untuk menaiki media ludo <i>animal</i> 2.7.2 mampu menunggu giliran untuk mengambil kapas dan pola gambar binatang
BAHASA	3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	3.10.1 mendengarkan ketika guru menjelaskan
	4.10 menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	4.10.1 melakukan komunikasi yang baik dengan guru dan teman 4.10. 2. Mampu meniru suara binatang
SENI	4.15 Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.2 meniru suara binatang

C. Materi pembelajaran

1. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar
2. Bernyanyi
3. Murajaah beberapa surah-surah pendek pilihan
4. Membedakan binatang sesuai habitatnya
5. Menghasilkan suara gambar binatang yang dia minati
6. Kegiatan menghubungkan binatang yang sama habitatnya
7. Mengenalkan bulu domba melalui menempelkan kaps pada pola gambar domba
8. Menulis nama binatang sesuai dengan gambar
9. Bernyanyi sebelum membaca doa makan
10. Makan dan istirahat
11. Bertanya tentang kegiatan yang telah dilakukan selama proses pembelajaran

12. Membaca doa kepada kedua orangtua
13. Bernyanyi dan membaca doa penutup belajar

D. Tujuan Pembelajaran

1. anak dapat menghargai ciptaan-Nya yaitu lingkungan sekitar
2. anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu tentang binatang di Darat
3. anak dapat menyebutkan macam-macam binatang di darat
4. anak dapat menghasilkan berbagai karya
5. anak dapat bergaul dengan teman bermainnya
6. anak dapat meniru suara binatang
7. anak sabar menunggu giliran serta dapat mengendalikan emosinya
8. anak mampu melakukan kegiatan main sesuai dengan kegiatan yang di berikan oleh gurunya

- a. Media yang digunakan : Media Ludo *Animal*
- b. Alat : Pensil warna, pola gambar binatang. Media ludo *Animal*, kapas
- c. Model Pembelajaran : Kelompok

Tahap Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	<p style="text-align: center;">Kegiatan Guru dan Anak</p> <p style="text-align: center;">AR-RANIRY</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberi salam dan membaca doa - Menanyakan kabar anak - Guru mengajak anak membaca surah-surah pendek - Tanya jawab mengenai pembelajaran kemarin - Mendorong anak untuk bertanya - Guru membagi kelompok-kelompok bermain - Guru memberitahu aturan bermain <p><i>Motivasi</i></p>	30 Menit

		<ul style="list-style-type: none"> - guru memperlihatkan gambar binatang (mengamati) - guru menjelaskan habitat dan suara binatang - guru memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya (mencoba) - guru bertanya kepada anak tentang habitat dan suara binatang (menanyakan) - guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/ menggali informasi tentang pertanyaan yang diberikan oleh guru (menalar/menggali informasi) - guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpul - guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok (menyimpulkan informasi) 	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	<ul style="list-style-type: none"> - guru membagikan kelompok anak menjadi tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktifitas main yang berbeda-beda secara bergantian <p>a. Aktifitas main 1: mampu mengasilkan suara binatang sesuai dengan gambar yang ia minati</p>  <p>b. Aktifitas main 2:Anak mampu mencocok hewan dengan habitatnya</p>	60 Menit



c. **Aktifitas main** : Mengenalkan bulu domba melalui menempel kapas pada gambar



d. **Aktifitas Pengaman:** Menulis nama binatang sesuai dengan gambarnya.



Akan tetapi kegiatan ini hanya digunakan apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan aktifitas main lebih cepat dari pada temannya. Sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan aktifitas pengaman.

Istirahat	09.30-10.00	<ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas dan sesuai kemaauan anak 	30 Menit
Kegiatan Penutup	10.00-10.30	<p>Ricalling</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merapikan mainan - Diskusi tentang perasaan selama melakukan 	30 Menit

kegiatan bermain

Kesimpulan

- Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- Penguatan pengetahuan yang didapat oleh anak **(mengkomunikasikan)**

Penanaman Nilai Karakter

- Menceritakan pengalaman saat bermain
- Mengajak anak bersyukur karena telah dapat bermain dengan menyenangkan
- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, dan kegiatan apa yang paling disenangi oleh anak
- Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain **(mandiri)**
- Tanamkan kepada anak untuk membiasakan diri bersikap dan berkata dengan baik **(hormat dan sopan santun)**
- Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh **(kerja keras)**
- Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang **(Disiplin)**
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- Kegiatan penenangan berupa:
Bernyanyi
Berdoa
- Salam

2. Format Penilaian Harian

Kegiatan Inti (KI)	Kompetensi yang di capai	BB*	MB*	BSH*	BSB*	
Sikap Spiritual	Terbiasa mengucapkan salam					
	Terbiasa membaca doa sehari-hari					
	Terbiasa menggunakan kata Alhamdulillah, subhanallah, astagfirullah, dan Allhu Akbar					
	Mengenal Binatang ciptaan Allah.					
Sikap Sosial	2.1 Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap hidup sehat					
	2.2 memiliki prilaku yang mencerminkan sikap ingin tau					
	2.5. memiliki prilaku yang mencerminkan sikap percaya diri					
	2.6. memiliki prilaku yang mencerminkan sikap yang taat terhadap aturan sehari-hari atau melatih kedisiplinan					
	2.7. memiliki prilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih					
	2.12. memiliki prilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab.					
	Mampu menggunakan kata-kata :tolong, terima kasih, dan minta maaf pada setiap kesempatan yang tepat					
	Pengetahuan	Mengenal bahwa binatang adalah makhluk ciptaan Allah				
		Mengenal suara Binatang				
		Mengenal bulu domba melalui kapas				
Mengenal angka melalui gambar						
Ketrampilan	Mampu meniru suara binatang					
	Menggunakan teknologi sederhana yaitu menempelkan kapas pada pola gambar domba					

***) catatlah nama anak yang masuk dalam criteria ini**
Jumlah peserta Didik = 15 orang anak

Meukek, 24 September 2021

Mengetahui,

Guru kelas

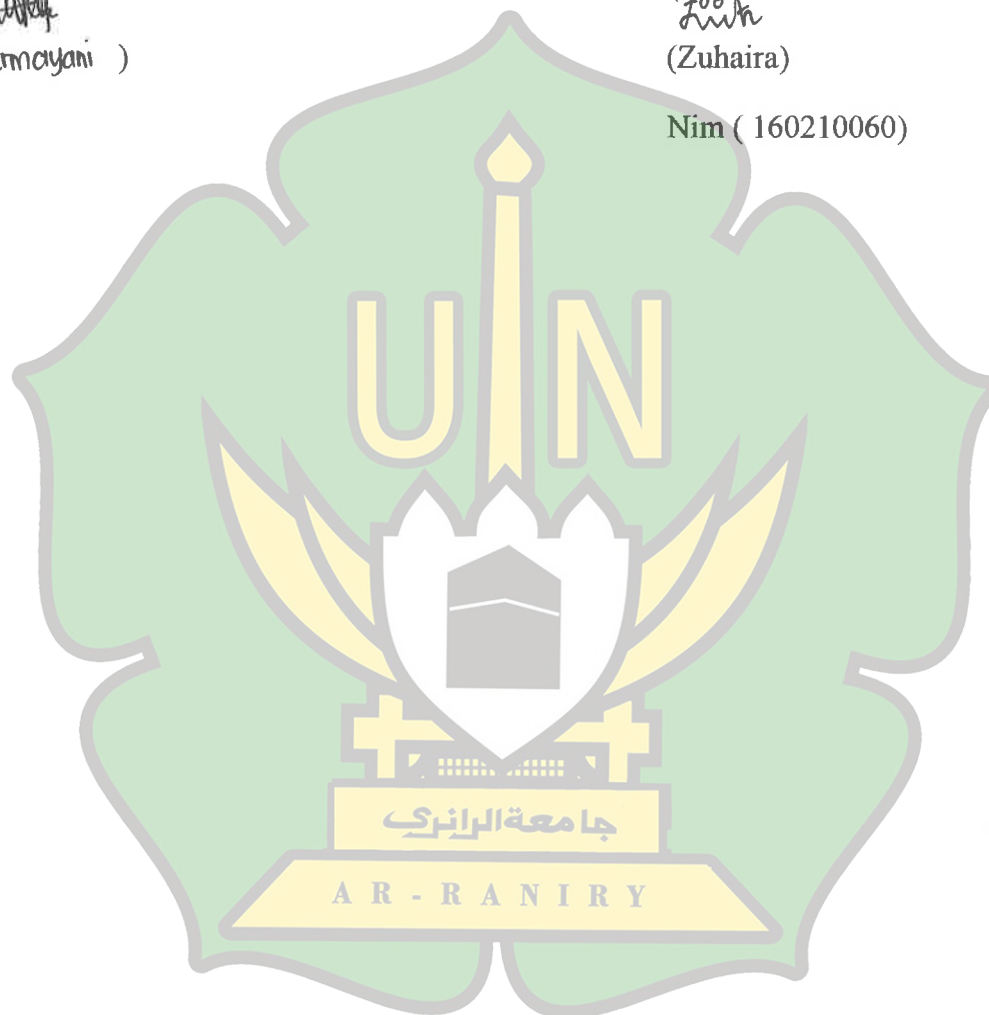

(Rika Hermayani)

Nip:

Peneliti


(Zuhaira)

Nim (160210060)



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK ISLAM NUR AQIDAH MEUKEK ACEH SELATAN

Tema/Sub Tema : Binatang/Macam-macam Binatang di darat
Sub-sub tema : mengenal bagian-binatang
Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
Semester/Minggu : 1/02
Kegiatan main di : Kelompok
Pertemuan : 4 (*Treatment* ketiga)

A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti (KD)
1.	Menerima ajaran agama yang dianutnya
2.	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan teman
3.	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi seni budaya dirumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa, meraba): mengumpulkan informasi, menalar, mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4.	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NILAI AGAMA DAN MORAL	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaan-Nya	1.1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaan-Nya dengan melihat lingkungan sekitar
FISIK MOTORIK	4.3 menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	4.3.1 anak mampu melompat sesuai gambar 4.3.2 mampu membuat siklus hidup binatang di darat

KOGNITIF	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola sifat, suara tersktur fungsi dan ciri-ciri lainnya)	3.6.1 Anak mampu menyebutkan bagian-bagian dari binatang
SOSIAL EMOSIONAL	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengarkan ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan	2.7.1 Mampu menunggu giliran menaiki media ludo, mengambil gunting
BAHASA	3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	3.10.1 mendengarkan ketika guru menjelaskan
	4.10 menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	4.10.1 melakukan komunikasi yang baik dengan guru dan teman
SENI	4.15 Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1 menyusun <i>puzzle</i> 4.15.2 menampilkan seni dalam bentuk gambar dan lainnya

C. Materi pembelajaran

1. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar
2. Bernyanyi
3. Murajaah beberapa surah-surah pendek pilihan
4. Mengetahui dan menyebutkan bagian-bagian binatang di darat
5. Menarik garis kepada bagian-bagian binatang di darat
6. Bernyanyi sebelum membaca doa makan
7. Makan dan istirahat
8. Bertanya tentang kegiatan yang telah dilakukan selama proses pembelajaran
9. Membaca doa kepada kedua orangtu
10. Bernyanyi dan membaca doa penutup belajar

D. Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat menghargai ciptaan-Nya yaitu lingkungan sekitar
2. Anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu tentang binatang di darat
3. Anak dapat mengetahui bagian-bagian dari binatang dan bentuk tubuhnya
5. Anak dapat menghasilkan berbagai karya

5. Anak dapat bergaul dengan teman bermainnya
6. Anak sabar menunggu giliran serta dapat mengendalikan emosinya
7. Anak mampu melakukan kegiatan main sesuai dengan kegiatan yang di berikan oleh gurunya


a. Media yang digunakan : Media Ludo *Animal*

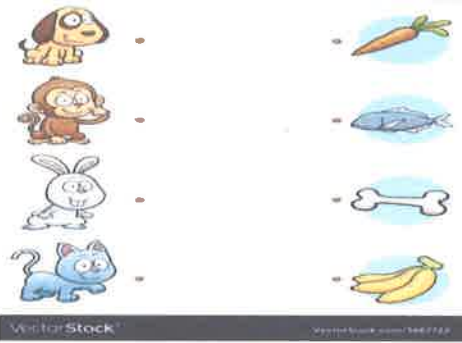
b. Alat : Pensil warna, gunting, pola gambar binatang. Media ludo *Animal*

c. Model Pembelajaran : Kelompok

1. Kegiatann pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	<ul style="list-style-type: none"> - Memberi salam dan membaca doa - Menanyakan kabar anak - Guru mengajak anak membaca surah-surah pendek - Tanya jawab mengenai pembelajaran kemarin - Mendorong anak untuk bertanya - Guru membagi kelompok-kelompok bermain - Guru memberitahu aturan bermain <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - guru memperlihatkan gambar binatang (mengamati) - guru menjelaskan siklus hidup binatang dan bagian-bagiannya - guru memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya (mencoba) - guru menanyakan bagain-bagain binatang(menanyakan) - guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/ menggali informasi tentang 	30 Menit

		<p>pertanyaan yang diberikan oleh guru (menalar/menggali informasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpul - guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok - (menyimpulkan informasi) 	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	<ul style="list-style-type: none"> - guru membagikan kelompok anak menjadi tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktifitas main yang berbeda-beda secara bergantian <p>a. Aktifitas main 1: anak mampu menyebutkan bagian-bagian binatang dengan menggunakan media ludo <i>Animal</i></p>  <p>b. Aktifitas Main 2: Menarik garis kepada bagian-bagian binatang di darat sesuai dengan namanya.</p> <p>c. Aktifitas main 3: Mencocokkan gambar hewan dengan makanannya.</p>	60 Menit



d. Aktifitas Pengaman: Menggantung pola gambar hewan

MENGGUNTING
Guntinglah Sesuai Gambar Hewan Berikut!



Akan tetapi kegiatan ini hanya digunakan apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan aktifitas main lebih cepat dari pada temannya. Sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan aktifitas pengaman.

Istirahat	09.30-10.00	<ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas dan sesuai kemauan anak 	30 Menit
Kegiatan Penutup	10.00-10.30	<p>Ricalling</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merapikan mainan - Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain <p>Kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan 	30 Menit

		<ul style="list-style-type: none"> - Penguatan pengetahuan yang didapat oleh anak (mengkomunikasikan) <p><i>Penanaman Nilai Karakter</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Menceritakan pengalaman saat bermain - Mengajak anak bersyukur karena telah dapat bermain dengan menyenangkan - Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, dan kegiatan apa yang paling disenangi oleh anak - Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain (mandiri) - Tanamkan kepada anak untuk membiasakan diri bersikap dan berkata dengan baik (hormat dan sopan santun) - Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (kerja keras) - Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (Disiplin) - Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan tentang materi hari ini - Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari - Kegiatan penenangan berupa: Bernyanyi dan Berdoa - Salam 	
--	--	---	--

2.Format Penilaian Harian

Kegiatan Inti (KI)	Kompetensi yang di capai	BB*	MB*	BSH*	BSB*	
Sikap Spiritual	Terbiasa mengucapkan salam					
	Terbiasa membaca doa sehari-hari					
	Terbiasa menggunakan kata Alhamdulillah, subhanallah, Astagfirullah, dan Allahu Akbar					
	Mengenal Binatang ciptaan Allah.					
Sikap Sosial	2.1 Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap hidup sehat					
	2.2 memiliki prilaku yang mencerminkan sikap ingin tau					
Sikap Sosial	2.5. memiliki prilaku yang mencerminkan sikap percaya diri					
	2.6. memiliki prilaku yang mencerminkan sikap yang taat terhadap aturan sehari-hari atau melatih kedisiplinan					
	2.7. memiliki prilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih					
	2.12. memiliki prilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab.					
	Mampu menggunakan kata-kata :tolong, terima kasih, dan minta maaf pada setiap kesempatan yang tepat					
	Pengetahuan	Mengetahui bahwa binatang adalah makhluk ciptaan Allah				
		Mengetahui bagian-bagian dari Binatang				
	Ketrampilan	Menarik garis pada bagian binatang sesuai dengan namanya				
		Menggunting pola gambar ayam				


***) catatlah nama anak yang masuk dalam criteria ini**

Jumlah peserta Didik = 15 orang anak

Meukek, 25 September 2021


Mengetahui,

Guru kelas


(Rika Hermayani)

Nip:

Peneliti


(Zuhaira)

Nim (160210060)



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK ISLAM NUR AQIDAH MEUKEK ACEH SELATAN

Tema/Sub Tema	: Binatang/ macam-macam Binatang di udara (terbang)
Sub-sub tema	: Mengenal manfaat dan bahaya Binatang terbang
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Semester/Minggu	: 1/02
Kegiatan main di	: Kelompok
Pertemuan	: 5(<i>Treatmen</i> keempat)

A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti (KD)
1.	Menerima ajaran agama yang dianutnya
2.	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan teman
3.	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi seni budaya dirumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa, meraba): mengumpulkan informasi, menalar, mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4.	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NILAI AGAMA DAN MORAL	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaan-Nya	1.1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaan-Nya dengan melihat lingkungan sekitar
FISIK MOTORIK	4.3 menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.	4.3.1 anak mampu melompat sesuai gambar pada media ludo <i>animal</i>

KOGNITIF	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola sifat, suara tersktur fungsi dan ciri-ciri lainnya)	3.6.1 mampu mengetahui manfaat dan bahaya dari binatang yang terbang pada media ludo <i>animal</i>
SOSIAL EMOSIONAL	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengarkan ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan	2.7.1 Mampu menunggu giliran untuk menaiki media ludo dan mengambil gunting
BAHASA	3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	3.10.1 mendengarkan ketika guru menjelaskan
	4.10 menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	4.10.1 melakukan komunikasi yang baik dengan guru dan teman
SENI	4.15 Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1 mewarnai gambar hewan 4.15.2 menampilkan seni dalam bentuk gambar dan lainnya

C. Materi pembelajaran

1. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar
2. Murajaah beberapa surah-surah pendek pilihan
3. Mengetahui manfaat dan bahaya dari binatang di udara (terbang)
4. Mencocokkan angka dengan jumlah gambar binatang
5. Mewarnai pola gambar hewan terbang
6. Bernyanyi sebelum membaca doa makan
7. Makan dan istirahat
8. Bertanya tentang kegiatan yang telah dilakukan selama proses pembelajaran
9. Membaca doa kepada kedua orangtua
10. Bernyanyi dan membaca doa penutup belajar

D. Tujuan Pembelajaran

1. anak dapat menghargai ciptaan-Nya yaitu lingkungan sekitar
2. anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu tentang binatang di udara
3. anak dapat mengetahui manfaat dan bahaya dari binatang tersebut.


4. anak dapat menghasilkan berbagai karya
5. anak dapat bergaul dengan teman bermainnya
6. anak sabar menunggu giliran serta dapat mengendalikan emosinya
7. anak mampu melakukan kegiatan main sesuai dengan kegiatan yang di berikan oleh gurunya

- a. Media yang digunakan : Media Ludo *Animal*
- b. Alat : Pensil warna, gunting, pola gambar binatang.
- c. Model Pembelajaran : Kelompok

1. kegiatan pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	<ul style="list-style-type: none"> - Memberi salam dan membaca doa - Menanyakan kabar anak - Guru mengajak anak membaca surah-surah pendek - Tanya jawab mengenai pembelajaran kemarin - Mendorong anak untuk bertanya - Guru :::::membagi kelompok-kelompok bermain - Guru memberitahu aturan bermain <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - guru memperlihatkan gambar binatang (mengamati) - guru menjelaskan manfaat dan bahaya dari bintang yang terbang - guru memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya (mencoba) - guru bertanya kepada anak tentang manfaat dan bahaya dari binatang (menanyakan) 	30 Menit

		<ul style="list-style-type: none"> - guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/ menggali informasi tentang pertanyaan yang diberikan oleh guru (menalar/menggali informasi) - guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpul - guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok (menyimpulkan informasi) 	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	<ul style="list-style-type: none"> - guru membagikan kelompok anak menjadi tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktifitas main yang berbeda-beda secara bergantian a. Aktifitas main 1: Aktifitas main : anak berhitung sesuai gambar  <ul style="list-style-type: none"> b. Aktifitas main 2: anak mampu mengetahui manfaat dan bahaya dari binatang dengan menggunakan media ludo <i>Animal</i> 	60 Menit

		<p>c. Aktifitas main 3: mewarnai gambar lebah</p>  <p>d. Aktifitas Pengaman: anak bermain peran sesuai dengan kemauwannya. Akan tetapi kegiatan ini hanya digunakan apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan aktifitas main lebih cepat dari pada temannya. Sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan aktifitas pengaman.</p>	
Istirahat	09.30-10.00	<ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas dan sesuai kemauwan anak 	30 Menit
Kegiatan Penutup	10.00-10.30	<p>Ricalling</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merapikan mainan - Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain <p>Kesimpulan جامعة الرانري</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan - Penguatan pengetahuan yang didapat oleh anak (mengkomunikasikan) <p>Penanaman Nilai Karakter</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menceritakan pengalaman saat bermain - Mengajak anak bersyukur karena telah dapat bermain dengan menyenangkan - Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, dan kegiatan apa 	30 Menit

		<p>yang paling disenangi oleh anak</p> <ul style="list-style-type: none">- Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain (mandiri)- Tanamkan kepada anak untuk membiasakan diri bersikap dan berkata dengan baik (hormat dan sopan santun)- Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (kerja keras)- Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (Disiplin)- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan tentang materi hari ini- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari- Kegiatan penenangan berupa: Bernyanyi dan Berdoa- Salam	
--	--	---	--



2.Format Penilaian Harian


Kegiatan Inti (KI)	Kompetensi yang di capai	BB*	MB*	BSH*	BSB*	
Sikap Spiritual	Terbiasa mengucapkan salam					
	Terbiasa membaca doa sehari-hari					
	Terbiasa menggunakan kata Alhamdulillah, subhanallah, astagfirullah, dan Allhu Akbar					
	Mengenal Binatang ciptaan Allah.					
Sikap Sosial	2.1 Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap hidup sehat					
	2.2 memiliki prilaku yang mencerminkan sikap ingin tau					
	2.5. memiliki prilaku yang mencerminkan sikap percaya diri					
	2.6. memiliki prilaku yang mencerminkan sikap yang taat terhadap aturan sehari-hari atau melatih kedisiplinan					
	2.7. memiliki prilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih					
	2.12. memiliki prilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab.					
	Mampu menggunakan kata-kata :tolong, terima kasih, dan minta maaf pada setiap kesempatan yang tepat					
	Pengetahuan	Mengetahui bahwa binatang adalah makhluk ciptaan Allah				
		Mengetahui manfaat dan bahaya dari binatang yang terbang				
		mampu berhitung sesuai gambar binatang dan menulis angka				
Ketrampilan	Menyajikan karya dalam bentuk mewarnai					
	Menggunakan teknologi sederhana yaitu mampu mencocokkan gambar binatang dengan angka					

***) catatlah nama anak yang masuk dalam kriteria ini**
Jumlah peserta Didik = 15 orang anak

Meukek, 27 September 2021

Mengetahui,

Guru kelas

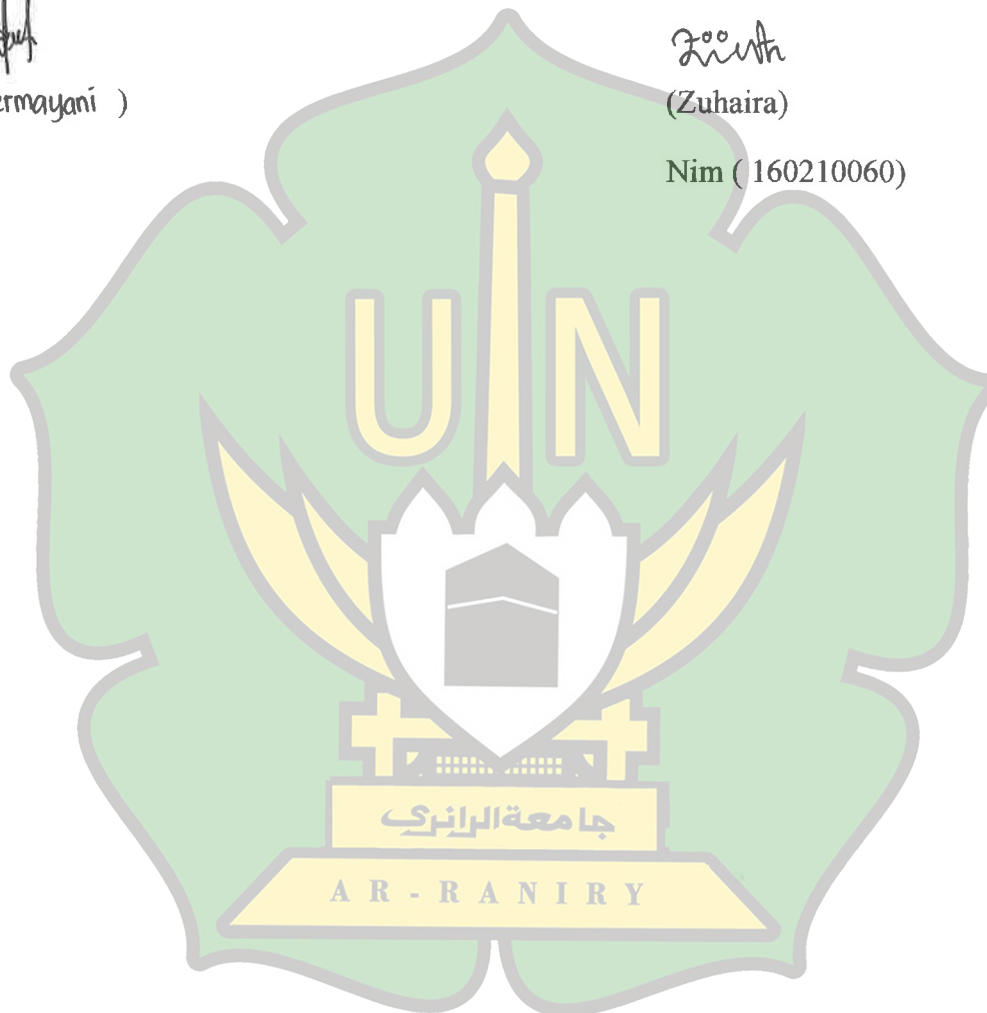

(Rika Hermayani)

Nip:

Peneliti


(Zuhaira)

Nim (160210060)



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK ISLAM NUR AQIDAH MEUKEK ACEH SELATAN

Tema/Sub Tema : Binatang/Binatang di udara
Sub-sub tema : Semua Bintang di udara (terbang).
Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
Semester/Minggu : 1/02
Kegiatan main di : Kelompok
Pertemuan : 6 (post tess)

A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti (KD)
1.	Menerima ajaran agama yang dianutnya
2.	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan teman
3.	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi seni budaya dirumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, merasa, meraba): mengumpulkan informasi, menalar, mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4.	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NILAI AGAMA DAN MORAL	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaan-Nya	1.1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaan-Nya dengan melihat lingkungan sekitar
FISIK MOTORIK	4.3 menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	4.3.1 anak mampu melompat sesuai gambar pada media ludo <i>animal</i>
KOGNITIF	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola sifat, suara tersktur fungsi dan ciri-ciri lainnya	3.6.1 Anak mampu mengingat kembali nama dan ciri-ciri binatang terbang yang ada pada media ludo <i>animal</i> 3.6.2 membuat maze lebah

		untuk menuju bunga
SOSIAL EMOSIONAL	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengarkan ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan	2.7.1 Mampu menunggu giliran menaiki media ludo, mengambil gunting
BAHASA	3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	3.10.1 mengetahui bahasa awal
	4.10 menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	4.10.1 melakukan komunikasi yang baik dengan guru dan teman
SENI	4.15 Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.2 menampilkan seni dalam menyanyikan gerak lagu pada tema binatang

C. Materi pembelajaran

1. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar
2. Murajaah beberapa surah-surah pendek pilihan
3. Anak mampu membuat dan menyebutkan siklus hidup binatang terbang
4. Membuat maze binatang terbang
5. Melengkapi nama binatang
6. Bernyanyi sebelum membaca doa makan
7. Makan dan istirahat
8. Bertanya tentang kegiatan yang telah dilakukan selama proses pembelajaran
9. Membaca doa kepada kedua orangtua
10. Bernyanyi dan membaca doa penutup belajar

D. Tujuan Pembelajaran

1. anak dapat menghargai ciptaan-Nya yaitu lingkungan sekitar
2. anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu tentang binatang
3. Anak mampu membuat dan menyebutkan siklus hidup binatang terbang
4. anak dapat menghasilkan berbagai karya
5. anak dapat bergaul dengan teman bermainnya
6. anak sabar menunggu giliran serta dapat mengendalikan emosinya

7. anak mampu melakukan kegiatan main sesuai dengan kegiatan yang di berikan oleh gurunya


a. Media yang digunakan : Media Ludo *Animal*

b. Alat : Pensil warna, gunting, pola gambar binatang.

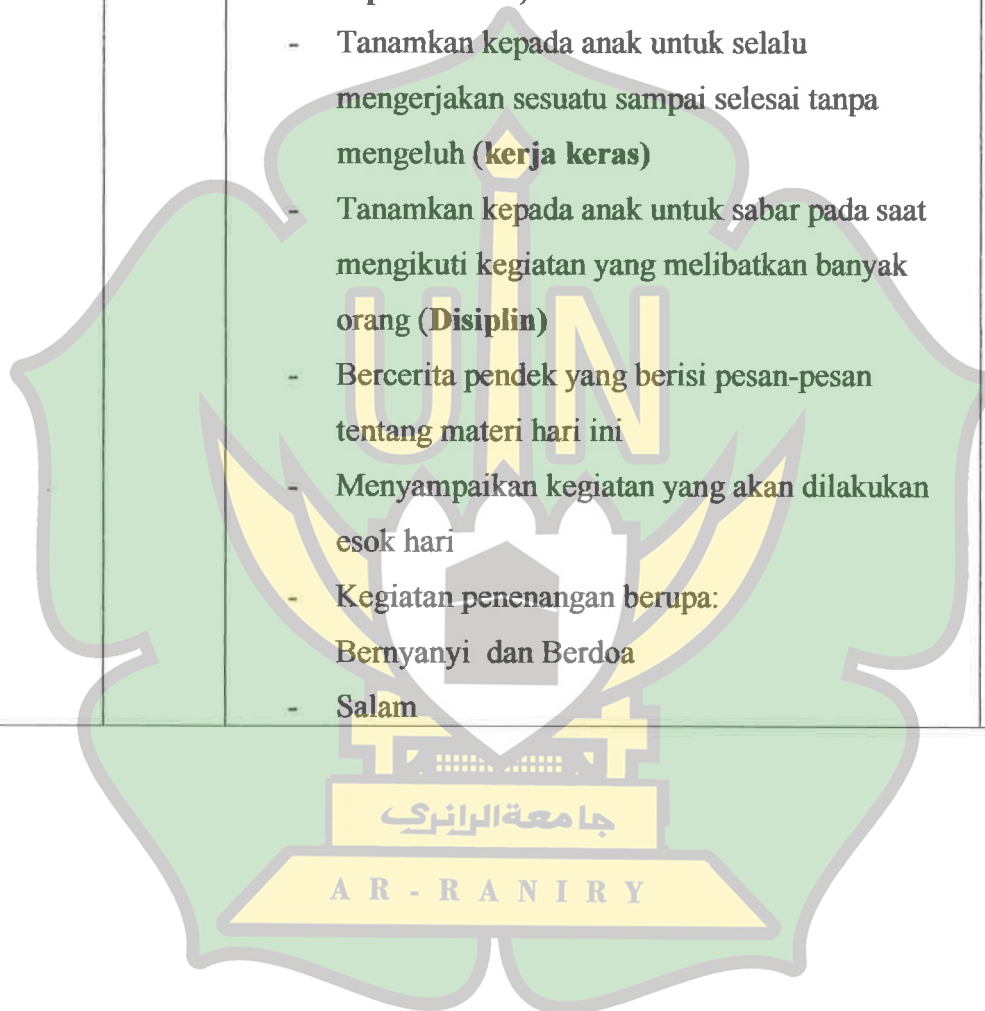
c. Model Pembelajaran : Kelompok

Tahap Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	<ul style="list-style-type: none"> - Memberi salam dan membaca doa - Menanyakan kabar anak - Guru mengajak anak membaca surah-surah pendek - Tanya jawab mengenai pembelajaran kemarin - Mendorong anak untuk bertanya - Guru membagi kelompok-kelompok bermain - Guru memberitahu aturan bermain <p><i>Motivasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - guru memperlihatkan gambar binatang (mengamati) - guru menjelaskan tentang lagu dan gerakannya binatang - guru memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya mengenai siklus binatang terbang siklus hidup bintang terbang (mencoba) - guru bertanya kepada anak (menanyakan) - guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/ menggali informasi tentang pertanyaan yang diberikan oleh guru (menalar/menggali informasi) - guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpul 	30 Menit

		<ul style="list-style-type: none"> - guru memberitahu kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok (menyimpulkan informasi) 	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	<ul style="list-style-type: none"> - guru membagikan kelompok anak menjadi tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktifitas main yang berbeda-beda secara bergantian <p>a. Aktifitas main 1: Anak mampu mengingat kembali nama, habitat dan ciri-ciri binatang terbang yang ada pada media ludo <i>anima.l</i></p> <div data-bbox="667 763 1278 1227" data-label="Image"> </div> <p>b. Aktifitas main 2: membuat maze lebah untuk menuju bunga</p> <div data-bbox="644 1509 1091 1989" data-label="Image"> </div>	60 Menit

		<p>c. Aktifitas main 3: Melengkapi nama binatang</p>  <p>d. Aktifitas Pengaman: anak bermain peran dengan sesuai dengan kemauwannya. Akan tetapi kegiatan ini hanya digunakan apabila dalam pergantian kelompok terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan aktifitas main lebih cepat dari pada temannya. Sedangkan tidak ada lagi tempat pada kelompok selanjutnya, maka mereka bisa menggunakan aktifitas pengaman.</p>	
Istirahat	09.30-10.00	<ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas dan sesuai kemauwan anak 	30 Menit
Kegiatan Penutup	10.00-10.30	<p>Ricalling</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merapikan mainan - Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan main <p>Kesimpulan - RANIRY</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan - Penguatan pengetahuan yang didapat oleh anak (mengkomunikasikan) <p>Penanaman Nilai Karakter</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menceritakan pengalaman saat bermain - Mengajak anak bersyukur karena telah dapat bermain dengan menyenangkan - Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah 	30 Menit

		<p>dilakukan hari ini, dan kegiatan apa yang paling disenangi oleh anak</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain (mandiri) - Tanamkan kepada anak untuk membiasakan diri bersikap dan berkata dengan baik (hormat dan sopan santun) - Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (kerja keras) - Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (Disiplin) - Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan tentang materi hari ini - Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari - Kegiatan penenangan berupa: Bernyanyi dan Berdoa - Salam 	
--	--	---	--



3. Format Penilaian Harian

Kegiatan Inti (KI)	Kompetensi yang di capai	BB*	MB*	BSH*	BSB*
Sikap Spiritual	Terbiasa mengucapkan salam				
	Terbiasa membaca doa belajar (sebelum dan sesudah), doa belajar, dan doa kedua orang tua				
	Terbiasa menggunakan kata Alhamdulillah, subhanallah, astagfirullah, dan Allahu Akbar				
	Mengenal Binatang ciptaan Allah.				
Sikap Sosial	2.1 Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap hidup sehat				
	2.2 memiliki prilaku yang mencerminkan sikap ingin tau				
	2.5. memiliki prilaku yang mencerminkan sikap percaya diri				
	2.6. memiliki prilaku yang mencerminkan sikap yang taat terhadap aturan sehari-hari atau melatih kedisiplinan				
	2.7. memiliki prilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih				
	2.12. memiliki prilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab.....				
	Mampu menggunakan kata-kata tolong, terima kasih, dan minta maaf pada setiap kesempatan yang tepat				
Pengetahuan	Mengetahui bahwa binatang adalah makhluk ciptaan Allah				
	Anak mampu mengingat kembali nama dan ciri-ciri binatang terbang yang ada pada media ludo <i>animal</i>				
	Mengetahui bahasa awal				
Ketrampilan	Menyajikan karya dalam bentuk membuat maze lebah				
	Menggunakan teknologi sederhana yaitu melengkapi nama binatang				

***) catatlah nama anak yang masuk dalam criteria ini**
Jumlah peserta Didik = 15 orang anak

Meukek, ²⁸ September 2021

Mengetahui,

Guru kelas

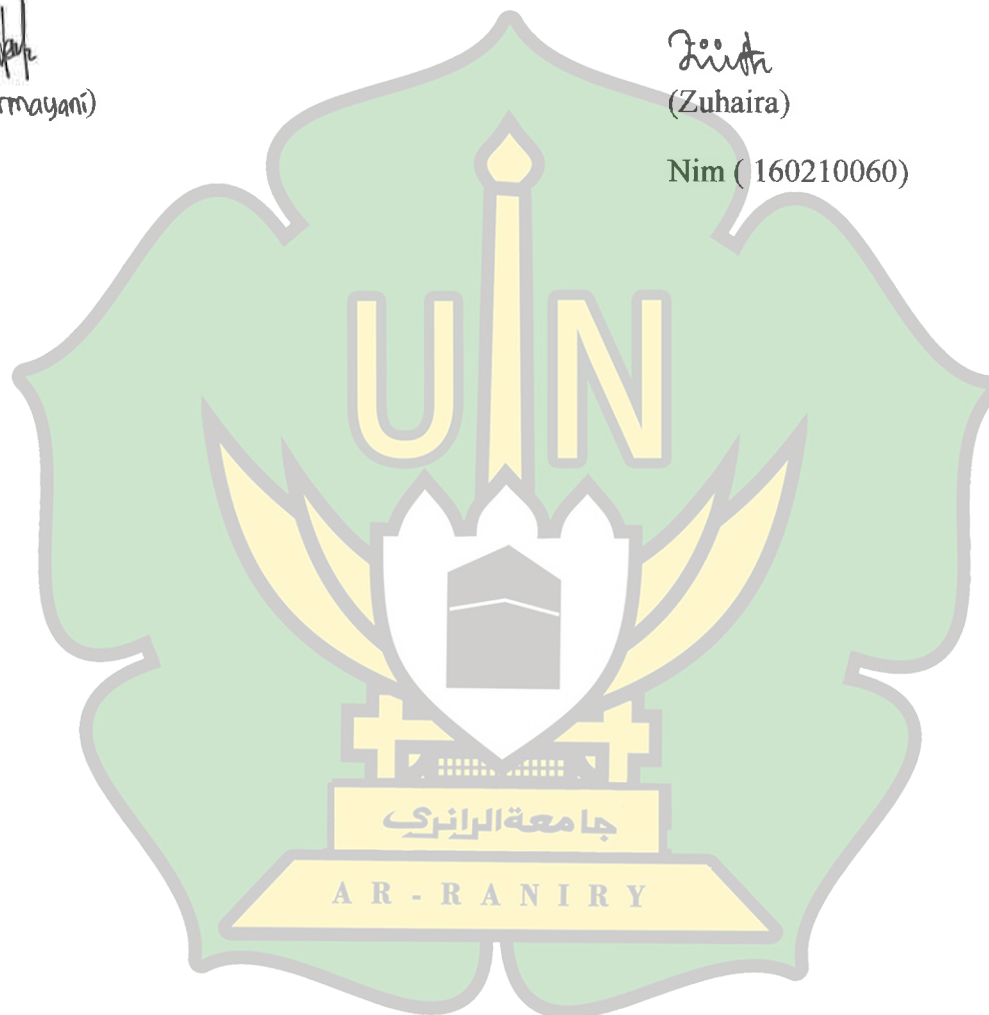

(Rika Hermayani)

Nip:

Peneliti


(Zuhaira)

Nim (160210060)



LAMPIRAN

TABEL IV
NILAI-NILAI CHI KUADRAT

dk	Tingkat signifikansi					
	50%	30%	20%	10%	5%	1%
1	0,455	1,074	1,642	2,706	3,841	6,635
2	1,386	2,408	3,019	4,605	5,991	9,210
3	2,366	3,665	4,642	6,251	7,815	11,341
4	3,357	4,878	5,989	7,779	9,488	13,277
5	4,351	6,064	7,289	9,236	11,070	15,086
6	5,348	7,231	8,558	10,645	12,592	16,812
7	6,346	8,383	9,803	12,017	14,067	18,475
8	7,344	9,524	11,030	13,362	15,507	20,090
9	8,343	10,656	12,242	14,684	16,919	21,666
10	9,342	11,781	13,442	15,987	18,307	23,209
11	10,341	12,899	14,631	17,275	19,675	24,725
12	11,340	14,011	15,812	18,541	21,026	26,217
13	12,340	15,119	16,985	19,812	22,362	27,688
14	13,339	16,222	18,151	21,064	23,685	29,141
15	14,339	17,322	19,311	22,307	24,996	30,578
16	15,338	18,418	20,465	23,542	26,296	32,000
17	16,338	19,511	21,615	24,769	27,587	33,409
18	17,338	20,601	22,760	25,989	28,869	34,805
19	18,338	21,689	23,900	27,204	30,144	36,191
20	19,337	22,775	25,038	28,412	31,410	37,566
21	20,337	23,858	26,171	29,615	32,671	38,932
22	21,337	24,939	27,301	30,815	33,924	40,289
23	22,337	26,018	28,429	32,007	35,172	41,638
24	23,337	27,096	29,556	33,196	35,415	42,980
25	24,337	28,172	30,678	34,382	37,652	44,314
26	25,336	29,246	31,795	35,563	38,885	45,642
27	26,336	30,319	32,912	36,741	40,113	46,963
28	27,336	31,391	34,027	37,916	41,337	48,278
29	28,336	32,461	35,139	39,087	42,557	49,588
30	29,336	33,530	36,250	40,256	43,773	50,892

LAMPIRAN

Tabel Distribusi t

DAFTAR G

Nilai Persentil Untuk Distribusi t
 $y = dk$
 (Bilangan Dalam Badan Daftar Menyatakan t_p)

$z = ?$, $u = 0,95$

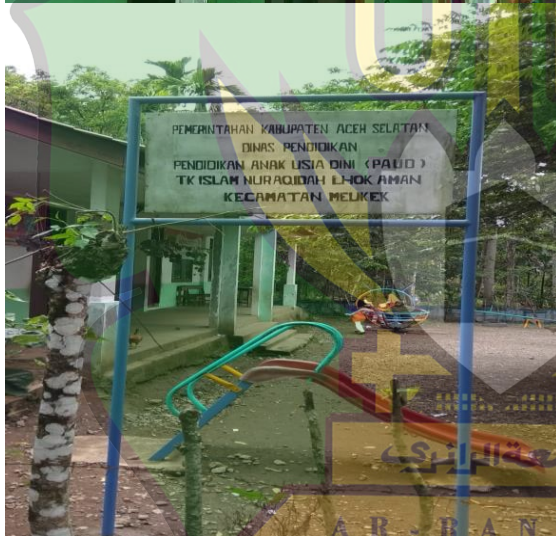
f (luas daerah)

v	$t_{0,995}$	$t_{0,99}$	$t_{0,975}$	$t_{0,95}$	$t_{0,90}$	$t_{0,80}$	$t_{0,75}$	$t_{0,70}$	$t_{0,60}$	$t_{0,55}$
1	63,66	31,82	12,71	6,31	3,08	1,376	1,000	0,727	0,525	0,158
2	9,92	6,96	4,30	2,82	1,89	1,061	0,816	0,617	0,289	0,132
3	5,84	4,54	3,18	2,35	1,64	0,978	0,765	0,581	0,277	0,127
4	4,60	3,75	2,78	2,13	1,53	0,911	0,711	0,560	0,271	0,121
5	4,03	3,36	2,57	2,02	1,48	0,870	0,727	0,559	0,267	0,122
6	3,71	3,11	2,45	1,94	1,44	0,866	0,718	0,553	0,265	0,121
7	3,50	3,00	2,36	1,90	1,42	0,866	0,711	0,549	0,263	0,120
8	3,36	2,90	2,31	1,86	1,40	0,869	0,706	0,546	0,262	0,120
9	3,25	2,82	2,26	1,83	1,38	0,883	0,703	0,543	0,261	0,120
10	3,17	2,76	2,23	1,81	1,37	0,879	0,700	0,542	0,260	0,120
11	3,11	2,72	2,20	1,80	1,36	0,876	0,697	0,540	0,260	0,120
12	3,06	2,68	2,18	1,78	1,36	0,874	0,695	0,539	0,259	0,120
13	3,01	2,65	2,16	1,77	1,35	0,873	0,694	0,538	0,259	0,120
14	2,98	2,62	2,14	1,76	1,34	0,870	0,691	0,538	0,259	0,120
15	2,95	2,60	2,13	1,75	1,34	0,868	0,692	0,537	0,258	0,120
16	2,92	2,58	2,12	1,75	1,34	0,866	0,691	0,536	0,258	0,120
17	2,90	2,57	2,11	1,74	1,34	0,865	0,690	0,535	0,258	0,120
18	2,88	2,56	2,10	1,73	1,33	0,863	0,689	0,534	0,257	0,120
19	2,86	2,54	2,09	1,73	1,33	0,862	0,688	0,534	0,257	0,120
20	2,84	2,53	2,09	1,72	1,32	0,861	0,688	0,533	0,257	0,120
21	2,83	2,52	2,08	1,72	1,32	0,860	0,687	0,533	0,257	0,120
22	2,82	2,51	2,07	1,72	1,32	0,859	0,686	0,532	0,257	0,120
23	2,81	2,50	2,07	1,71	1,32	0,858	0,686	0,532	0,256	0,120
24	2,80	2,49	2,06	1,71	1,32	0,858	0,685	0,532	0,256	0,120
25	2,79	2,48	2,06	1,71	1,32	0,857	0,685	0,531	0,256	0,120
26	2,78	2,48	2,06	1,71	1,32	0,856	0,684	0,531	0,256	0,120
27	2,77	2,47	2,05	1,70	1,31	0,855	0,684	0,531	0,256	0,120
28	2,76	2,47	2,05	1,70	1,31	0,855	0,683	0,530	0,256	0,120
29	2,76	2,46	2,04	1,70	1,31	0,854	0,683	0,530	0,256	0,120
30	2,75	2,46	2,04	1,70	1,31	0,854	0,683	0,530	0,256	0,120
40	2,70	2,42	2,02	1,68	1,30	0,851	0,681	0,529	0,255	0,120
60	2,66	2,39	2,00	1,67	1,30	0,848	0,679	0,527	0,254	0,120
120	2,62	2,36	1,98	1,66	1,29	0,845	0,677	0,526	0,254	0,120
∞	2,58	2,33	1,96	1,645	1,28	0,842	0,674	0,524	0,253	0,120

Sumber: Statistical Tables for Biological, Agricultural and Medical Research, Fisher, R.A. dan Yates, F., Table III, Oliver & Boyd Ltd, Edinburgh.

LAMPIRAN

Lokasi Penelitian



AR-RANIRY

Dokumentasi penelitian













